

# Seminar Nasional

## SCAN#2 : 2011

### Life Style and Architecture



**PROCEEDING**  
**SCAN#2 : 2011**  
**LIFE STYLE AND ARCHITECTURE**

Hak Cipta © 2011, pada penulis

Hak publikasi pada Penerbit Universitas Atma Jaya Yogyakarta

*Dilarang memperbanyak, memperbanyak sebagian atau seluruh isi dari buku ini dalam bentuk apapun, tanpa izin tertulis dari penerbit.*

Cetakan ke-	05	04	03	02	01
Tahun	15	14	13	12	11

Penerbit Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Jalan Moses Gatotkaca No. 28 Yogyakarta  
Telpon (0274) 561031, 580526  
Fax. (0274) 580525  
Website : [penerbit.uajy.ac.id](http://penerbit.uajy.ac.id)  
E-mail : [penerbit@mail.uajy.ac.id](mailto:penerbit@mail.uajy.ac.id)

No.Buku: 538.FT.24.05.11
--------------------------

ISBN: 978-602-8817-26-4
-------------------------



## **PROSIDING SEMINAR NASIONAL SCAN#2: 2011**

### **LIFE STYLE AND ARCHITECTURE**

- Psikologi dan Arsitektur
- Antropologi dan Arsitektur
- Manajemen Kota dan Praktik Arsitektur
- Fashion dan Arsitektur
- Teknologi dan Arsitektur

**31 mei 2011**

### **PENYELENGGARA :**

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

### **BEKERJA SAMA DENGAN :**

Architecture and Planning Research Forum  
Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta  
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta  
Ikatan Arsitektur Indonesia (IAI) Cabang Yogyakarta  
Ikatan Ahli Perencana (IAP) DIY  
Konsil Bangunan Hijau Indonesia



**KOMITE SEMINAR NASIONAL SCAN#2, 2011:**

<b>Pelindung</b>	:	Dr. Ir. AM. Ade Lisantono, M.Eng Dekan Fakultas Teknik UAJY
<b>Penanggung Jawab</b>	:	Ir. F. Ch. J. Sinar Tanudjaja, MSA Ketua Program Studi Arsitektur FT UAJY
<b>Panitia Pengarah</b>	:	Prof. Ir. Prasasto Satwiko, MBS, Ph.D
<b>Panitia Pelaksana</b>		
<b>Ketua</b>	:	Dr. Ir. Djarot Purbadi, MT.
<b>Wakil Ketua</b>	:	Ir. B. Sumardiyanto, MSc.

**Reviewers:**

Prof. Ir. Prasasto Satwiko, MBS, Ph.D.  
(Dosen Prodi Arsitektur UAJY)  
Prof. Ir. Titien Saraswati, March., Ph. D.  
(Dosen Fakultas Arsitektur dan Desain, UKDW)  
Dr. Ir. Djoko Wijono, March  
(APRF, Dosen Jurusan Teknik Arsitektur dan Perencanaan, UGM)  
Dr. Ing. Ilya Fadjar Maharika, IAI (Dosen Jurusan Arsitektur, UII)  
Dr. Dra. Suastiwi Triatmodjo, M.Des (APRF, Dosen Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta)

**Tim Penyunting:**

Ir. Lucia Asdra Rudwiarti, Mphil., Ph.D.  
Christina Eviutami Mediastika, ST., Ph.D  
Bonifacio Bayu Senasaputro, ST, MSc.  
Galang Rahmadhani  
Richardus Rikang  
Devi Andriani K.

# DAFTAR ISI

Daftar Isi .....	v
Kata Pengantar .....	xii

## MAKALAH UTAMA

---

1. <b>BIJAKSANA MEMPERLAKUKAN BUMI, DEMI MENUJU KEHIDUPAN BERKELANJUTAN</b> Christina E. Mediastika.....	I.1
2. <b>PERKEMBANGAN LIFE STYLE DAN PENGEMBANGAN BODY OF KNOWLEDGE ARSITEKTUR</b> Baskoro Tedjo .....	I.9
3. <b>The Green LifeStyle At Summarecon Serpong</b> Ir. Magdalena Yulianti, MM.....	I.15

## KELOMPOK A. PSIKOLOGI DAN ARSITEKTUR

---

1. <b>Menjadi Lebih Dewasa dalam Hidup : Menyikapi Fenomena dan Tuntutan Pelestarian Keberlangsungan – Refleksi Harian -</b> Tanny Ginardi .....	II.1
2. <b>Pusat Pembelajaran Sikap</b> Kevin .....	II.7
3. <b>Membentuk Perilaku <i>Urban</i> di Ruang Publik Kota</b> Wakhidah Kurniawati.....	II.14
4. <b>Pengaruh Rancangan dan Kualitas Lingkungan Arsitektur Terhadap Perilaku Pejalan Kaki : Jl. Ir. H. Juanda / Dago di Bandung dan Jl. Malioboro di Yogyakarta</b> Iqbal Wintani, Ahmad NurSheha G .....	II.21
5. <b>Rekayasa Gaya Hidup Menuju Kota Masa Depan yang berkelanjutan di Indonesia</b> Tulus Widiarso.....	II.29
6. <b>Penerapan Arsitektur Hijau pada Bangunan Rumah Tinggal Pengaruh Budaya dan Pola Hidup Masyarakat Indonesia</b> Lestari, Hamdil Khaliesh.....	II.42
7. <b>Bagaimana PKL Makanan Membentuk Teritorinya</b> Widya Wijayanti .....	II.48
8. <b>Lifestyle and Architecture : A Consumer Perception Study on Well Designed Marketplace in Indonesia</b> R. Aswin Rahadi, Alia Widyarini Hapsariniaty .....	II.59

9. **Shaping Three Dimensional Objects and Sensitiveness of Surroundings : Basic from Study in Art, Design & Architecture Education**  
Dra.Nedina Sari, M.Sn. .... II.68
10. **Pengaruh Kepribadian Manajer Proyek Terhadap Kesuksesan Kerja Tim dan Kepuasan Kerja Individu**  
Annisa Nugraheni, Christiono Utomo ..... II.76
11. **Penerapan Konsep *Theme Park* pada Fasilitas Pusat Perbelanjaan (*Shopping Mall*) : Suatu Tinjauan Kritis**  
Emmelia Tricia H., ST, MT ..... II.85
12. **Perubahan *Life-style* Mahasiswa Indonesia Belajar di Jepang**  
**Studi Kasus : Mahasiswa Arsitektur Waseda University, Tokyo**  
Prof. Ir. Edy Darmawan, M. Eng ..... II.100
13. **Kehidupan dan Kreativitas Bermain Anak di Ruang Terbuka Perumahan Studi Kasus Blimbingsari Yogyakarta**  
Hastuti Saptorini, Rini Darmawati, Dian Sari Utami ..... II.106
14. **Arsitek Sebagai Pelopor Gaya Hidup Ramah Lingkungan**  
Franky L. .... II.115
15. **Memublik, Gaya Hidup Baru Kaum Urban Tinjauan akan Aktivitas dan Tempat**  
Doddy Yuono ..... II.123
16. **Gaya Hidup Manula di Perkotaan dan Lingkungan Binaan yang Mendukung : Kota Semarang**  
Wijayanti, Edward Endrianto Pandelaki ..... II.131
17. **Generasi Z : Antara Bermain dan Ruang Bermain**  
John F. Bobby Saragih ..... II.137
18. **Korelasi Human Behavior dan *Life Style* Terhadap Perkembangan maupun Perubahan Bentuk dan *Style* Arsitektur dalam Hubungannya dengan *Environmental Design***  
Munichy Bachron Edress ..... II.145
19. **Pendekatan Gaya Hidup ‘Hijau’ untuk Konsumsi Energi yang Lebih Arif (*Green Life-Style for Better Energy Consumption*)**  
Ag.Djokolstiadji ..... II.153
20. **Angkringan Jogja *An Everchanging Urban Space and Lifestyle***  
Sekar Mangalandum ..... II.161
21. **Pengaruh Gaya Hidup Generasi Muda terhadap Pemahaman Kota Surabaya**  
Rully Damayanti ..... II.168
22. **Travel by Design as a Part of Lifestyle in Architecture**  
Eko Nursanty, ST, MT ..... II.178

23. **Penataan Jalur Pedestrian untuk Meningkatkan Kualitas Visual Steetscape dan Menumbuhkan Kebiasaan Berjalan Kaki Sebagai Bagian Dari Life Style Masyarakat Kota**  
Indhyah Martiningrum..... II.186

## **KELOMPOK B. ANTROPOLOGI DAN ARSITEKTUR**

---

1. **Berarsitektur dalam Tradisi dan Tuntutan Jaman di Sumba Barat Daya – Nusa Tenggara Timur**  
Ir. MA Wiwik Purwati, MSA..... II.194
2. **Arsitektur Keraton Yogyakarta : Wujud Komunikasi dengan Budaya Baru**  
Satrio HB Wibowo, Tri Yuniastuti ..... II.204
3. **Pemaknaan Kembali Ruang Arsitektur Menuju Gaya Hidup yang Lebih Baik**  
Caecilia S. Wijayaputri ..... II.213
4. ***Reviving Traditional Settlements : Green or Not Green ?Case Study of SetuBabakan, A Betawi Cultural Village***  
Monike Kusna, Alia Widyarini, Puspita Darmaningtyas..... II.222
5. **Lifestyle Tradisional Betawi dan Pengembangan Permukiman yang Mengakomodasikan Pariwisata di Setu Babakan**  
Ahmad NurSheha G.,Ghoustanjiwani AP..... II.227
6. **Benarkah Arsitektur KotakSangat Sesuai dengan Budaya dan Konteks Alam Kita ?**  
Rivani Chandra,PurnamaSalura..... II.241
7. **Generasi Baru, Remaja Kafe Kajian Komunikasi Pemasaran pada Remaja di Yogyakarta**  
DhyahAyuRetno W, M.Si..... II.250
8. **Gaya Hidup Masyarakat Bahari dalam Perspektif Arsitektur Rumah Tinggal : Rumah Tinggal Masyarakat di DesaAra – Sulawesi Selatan**  
Slamet Budi Utomo ..... II.259
9. **Pengaruh Kualitas Hidup terhadap Gaya Hidup Masyarakat dalam Pengelolaan Lingkungan Permukiman Pesisir Kota Semarang**  
Sariffuddin ..... II.270
10. **The Use Of Hearth Seen From Social Role Of Tenggerese**  
Pancawati Dewi..... II.279

11. **Perubahan Setting Fisik Rumah di RSS Menanggal Surabaya sebagai Wujud Perilaku Kontrol Teritorial Penghuninya**  
Sri Amiranti, Erwin Sudarma ..... II.289
12. **Desa Wisata di Yogyakarta Lingkungan Berkelanjutan *versus* Gaya Hidup Sesaat ?**  
Ir. Anna Pudianti, M.Sc..... II.296
13. **Laweyanan: Arsitektur Omah Laweyan**  
Moh.Muqoffa ..... II.305
14. **Pengembangan Horizon Kesadaran Mikro Kosmos – Makro Kosmos Sebagai Gaya Hidup Dalam Perencanaan Kota Hijau**  
Alvin Hadiwono..... II.312
15. **Ekspresi Privasi Pada Rumah Tinggal Keluarga Muslim di Malang**  
Etikawati Triyosoputri ..... II.320

#### **KELOMPOK C. MANAJEMEN KOTA DAN PRAKTIK ARSITEKTUR**

---

1. **PLACE ATTACHMENT DI PUSAT PERBELANJAAN DI BANDUNG : Bandung Indang Plaza (BIP), BandungSupermal**  
Yuni Maharani, Woerjantari K. Soedarsono, Hanson E. K ..... II.331
2. **RUANG SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT PENGGUNA ALUN-ALUN KOTAK KOTA MALANG**  
Dr. Lisa DwiWulandari, ST., MT ..... II.339
3. **MANAJEMEN ESTAT SEBAGAI PRAKTEK MANAJEMEN KOTA BERKELANJUTAN : Kota Baru Bukit Semarang Baru**  
SantiAristyawati..... II.349
4. **MANAJEMEN KAWASAN PERMUKIMAN TERKAIT LIFESTYLE DAN UPAYA PEMENUHAN KEBUTUHAN BERMUKIM : Manajemen Kawasan Perumahan Puri Anjasmoro**  
Imaniar Putri Nastiti ..... II.359
5. **ARSITEKTUR TEPIAN SUNGAI : Potret Life Style Masyarakat di Kota Banjarmasin**  
Ira Mentayani,Budi Prayitno ..... II.367
6. **DAUR ULANG RUANG PUBLIK KOTA SEBAGAI DAYA TARIK PENCIPTAAN RUANG REKREATIF MASYARAKAT : Kegiatan Car-free Day di Jl. Pemuda Semarang**  
Retno Susanti ..... II.374
7. **PERATURAN ZONASI SEBAGAI INSTRUMEN PENGENDALIAN PEMANFAATAN RUANG: BELAJAR DARI AMERIKA SERIKAT DAN INGGRIS**  
Korlena, Achmad Djunaedi, Leksono Probosubanu, Nurhasan Ismail..... II.383

8. **BANJARMASIN THE RIVER CITY PENDEKATAN EKOLOGIS  
DALAM PENATAAN RUANG KOTA**  
Quintarina Uniaty..... II.391
9. **DESAIN DAN DINAMIKA GAYA HIDUP URBAN Membaca dan  
Mempengaruhi Transisi Sosial Melalui Desain**  
Y. Martinus .P..... II.405
10. **PERTUMBUHAN PERMUKIMAN GATED COMMUNITY DI  
YOGYAKARTA : Perumahan-Perumahan di Kabupaten Sleman  
Yogyakarta**  
Jarwa Prasetya S. Handoko, ST., M.Sc., IAI..... II.414
11. **KEDUDUKAN LIFE STYLE DALAM PROSES BERARSITEKTUR :  
proses berarsitektur masyarakat Banjar di Kalimantan Selatan**  
Bani Noor Muchamad..... II.422
12. **PARTICIPATORY PLANNING UNTUK PENINGKATAN KUALITAS  
BANGUNAN DAN LINGKUNGAN DI PERMUKIMAN KUMUH  
MELALUI PENGABDIAN PADA MASYARAKAT : RW 02  
Kaliangke, Cengkareng, Jakarta Barat**  
Mohammad ischak ..... II.429
13. **TREND KAWASAN PERKOTAAN - INDUSTRI PROPERTY DAN  
GAYA HIDUP METROPOLITAN**  
Udjianto Pawitro..... II.438
14. **THE CONCEPT OF LIVABILITY AS A BASE IN OPTIMIZING  
PUBLIC SPACE : Solo City Walk – Jalan Slamet Riyadi, Solo**  
Padmana Grady Prabasmara, T. Yoyok Wahyu Subroto, Ir. M.Eng,  
Ph.D., M. Sani Roychansyah, ST., M.Eng., D.Eng..... II.448
15. **KERAGAMAN PERILAKU PENGGUNA TROTOAR YANG  
BERPENGARUH TERHADAP KENYAMANAN DAN KEAMANAN  
PEJALAN KAKI : Di Sepanjang Jalan Simanjuntak  
Gondokusuman Yogyakarta**  
Rini Darmawati..... II.456
16. **KONVERSI LAHAN PERTANIAN DAN TREND PEMBANGUNAN  
PERUMAHAN DI KABUPATEN SLEMAN**  
Fajriyanto..... II.465
17. **GAYA HIDUP KAUM URBAN JAKARTA DAN KECENDERUNGAN  
PEMINATAN PARIWISATA URBAN DI JAKARTA Sebuah Diskusi  
Awal**  
Priscilla pifania..... II.474
18. **POLA HUBUNGAN AKTIVITAS FORMAL DAN AKTIVITAS  
INFORMAL DI RUANG JALAN : Jalan Jenderal Sudirman,  
Salatiga**  
V. Reni Vita Surya, ST., MT..... II.485

19. **PERAN PERENCANA KOTA DALAM MEWUJUDKAN GAYA HIDUP HIJAU MASYARAKAT PERKOTAAN : Kota skala Kota di Jabodetabek**  
ParinoRahardjo..... II.496
20. **MAL SEBAGAI POTRET RUANG PUBLIK BAGI WARGA PERKOTAAN MODERN**  
Edi Purwanto..... II.507
21. **PROSPEK PARIWISATA MINAT KHUSUS DALAM PELESTARIAN DAN PENGELOLAAN KAWASAN PUSAKA : Kawasan Pusaka Kotagede, Yogyakarta**  
Ir.B.Sumardiyanto, M.Sc..... II.515
22. **Persepsidan Gaya Hidup dalam Berarsitektur : Pendekatan konseptual terhadap penelitian perubahan perilaku dan gaya hidup dalam lingkungan hidup arsitektur di masyarakat DIYogyakarta.**  
Bertha Bintari W, ST.,MT., MAID..... II.523

#### **KELOMPOK D. FASHION DAN ARSITEKTUR**

---

1. **The Postmodern lifestyle and the impact to Architecture and Urban environment in Indonesia.**  
Rudyanto Soesilo ..... II.530
2. **TINGGAL DI RUMAH MINIMALIS DENGAN GAYA HIDUP TIDAK MINIMALIS : Perumahan di Lingkungan Medokan Ayu Surabaya Timur**  
Failasuf Herman Hendra ..... II.538
3. **PENGARUH GAYA HIDUP LANJUT USIA TERHADAP TATA RUANG PADA UNIT RUMAH SUSUN**  
Sigit Wijaksono ..... II.545
4. **GAYA HIDUP DAN ARSITEKTUR RUMAH TINGGAL SENIMAN : Kajian Interpretatif terhadap Rancangan Rumah Tinggal Seniman**  
DjarotPurbadi ..... II.553
5. **“INNER BEAUTY” DALAM ARSITEKTUR RUMAH TINGGAL DILINGKUNGAN PERUMAHAN PERMUKIMAN YANG MULAI TERKIKIS OLEH PENGARUH GAYA HIDUP “PERKOTAAN” : RumahTinggal Di Beberapa Lingkungan Perumahan Permukiman Di Surabaya Indonesia**  
Ir. Uniek Praptiningrum Wardhono,MM ..... II.562



6. **KECENDRONGAN DESAIN FASADE BANGUNAN PERTOKOAN YANG MENJADI KORBAN KERUSUHAN MEI 1998 :Bangunan Pertokoan di Sepanjang JalanHasyim Ashari, Gadjah Mada dan Hayam Wuruk Jakarta yang pada kerusuhan Mei 1998 Telah Dirusak Perusuh dan Saat Ini Telah Dibangun Kembali**  
Indartoyo ..... II.570.

#### **KELOMPOK E. TEKNOLOGI DAN ARSITEKTUR**

---

1. **Teknologi Vertical Garden : Sustainable Design atau Hanya Sebuah Trend dalam Urban Life Style ?**  
Ghoustanjiwani A.P, RioKusmara, WahyuYanuar..... II.580
2. **STUDI BATU ALAM DI INDONESIA : Ketahanan Finishing Batu Alam Terhadap Kondisi Basah**  
Hakim Iskandar ..... II.590
3. **TAMAN DALAM RUMAH : Penelitian Terhadap Kebutuhan Jenis Tanaman Bromelia Pada Taman Dalam Rumah Tinggal**  
Irene Maya Salim ..... II.598
4. **RAMMED EARTH ARCHITECTURE, PAST LIFE STYLE NEW USES**  
Dr. Ir. Krisprantono, MA..... II.605
5. **ILUSI OPTIKAL PADA FINISHING BANGUNAN**  
Vika Lestari..... II.614
6. **CYBER-ARCHITECTURE PARADIGM AND THE CONSTRUCTION OF CYBERCULTURE LIFESTYLE IN CONTEMPORARY SOCIETY**  
M. Rusnoto Susanto, S.Pd, M.Sn..... II.623

**Indeks Penulis** ..... .634

## KATA PENGANTAR

SCAN, *Sustainable Culture Architecture and Nature* adalah salah satu wujud keperdulian Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta terhadap *issue-issue* lingkungan terkait dunia arsitektur. Demikian pula SCAN yang diselenggarakan untuk ke dua kalinya ini ditujukan untuk makin memantapkan keperdulian kami, melalui topik yang selama ini mungkin belum banyak didiskusikan yaitu "*Life Style and Architecture*". Pertanyaan penting yang sengaja hendak diangkat dalam seminar SCAN 2011 adalah, bagaimanakah peran gaya hidup dan perilaku manusia dalam arsitektur dan tata kelola lingkungan yang berkelanjutan ?

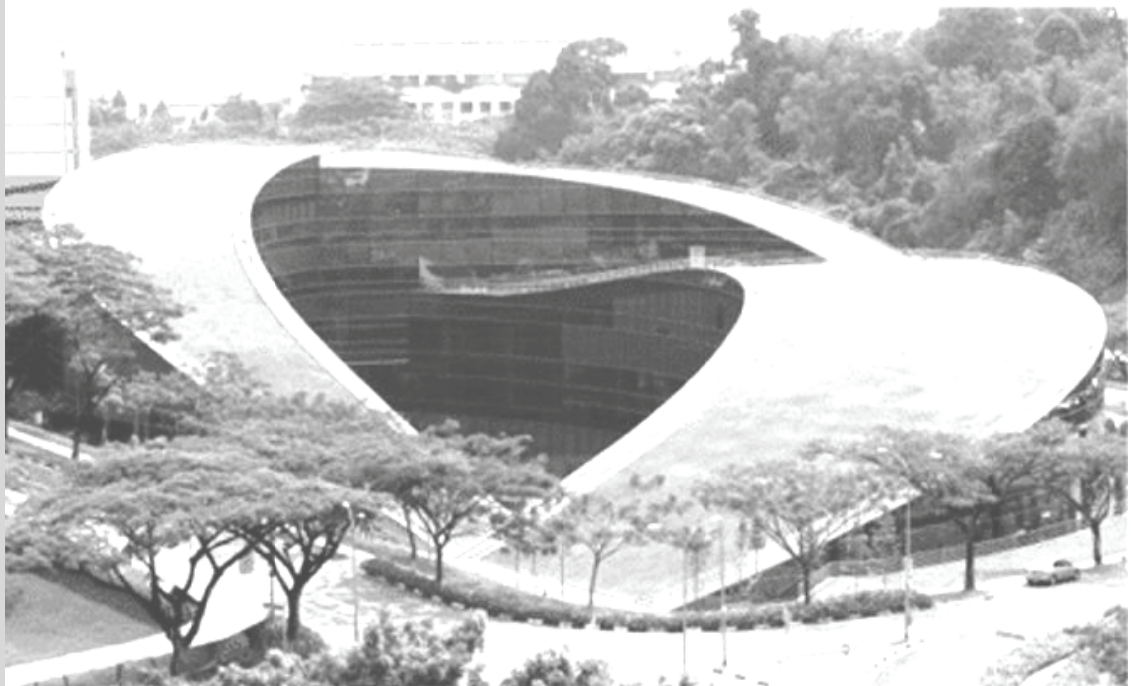
Berbeda dengan penyelenggaraan seminar tahun pertama, yang baru sebatas menyajikan para pembicara utama, maka tahun ke dua menjadi lebih lengkap dengan kehadiran 72 makalah terseleksi, melalui proses "*call for papers*", yang termuat dalam *proceeding* ini. Sebagaimana pelaksanaan sesi paralel dalam seminar, makalah-makalah tersebut dikelompokkan menjadi 5 sub-topik, yaitu: Psikologi dan Arsitektur, Antropologi dan Arsitektur, Manajemen Kota dan Arsitektur., *Fashion* dan Arsitektur, serta Teknologi dan Arsitektur. Jumlah makalah pada masing-masing kelompok memang tidak serta-merta seimbang, hal ini justru menunjukkan sub-topik gaya hidup mana yang paling kuat kaitannya dengan arsitektur sekaligus paling banyak dijumpai dalam permasalahan hidup sehari-hari.

Sekalipun demikian, keseluruhan makalah yang termuat dalam *proceeding* ini saling memperkaya dan selanjutnya diharapkan memperluas wawasan pembaca akan *issue-issue* yang berkembang dewasa ini terkait gaya hidup dan dunia arsitektur pada umumnya. Kekayaan sub-sub topik makalah diharapkan dapat memicu diskusi dan komunikasi yang lebih mendalam di antara para pemakalah, peserta seminar dan pembaca *proceeding*. Sekaligus, dapat memberikan sumbangsih pemikiran yang bermanfaat bagi penyelesaian permasalahan-permasalahan yang kita hadapi untuk menuju arsitektur dan kehidupan berkelanjutan.

**Tim Penyunting  
Seminar Nasional SCAN#2: 2011**

**SEMINAR NASIONAL SCAN#2: 2011**

**LIFE STYLE AND ARCHITECTURE**



## BIJAKSANA MEMPERLAKUKAN BUMI, DEMI MENUJU KEHIDUPAN BERKELANJUTAN

**Christina E. Mediastika**

Prodi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Jl. Babarsari 44 Yogyakarta 55281  
utami@mail.uajy.ac.id

### ABSTRACT

*Human behaviors and architecture has long been known as two objects that always interacts and affects one to each other. Era and technology has significantly affected the quality of this interaction. In the past time (before industrial era), human needs, that is simple and plain, brought modest building and built environment, such as traditional or vernacular architecture. Factually, building and built environment within that era are in context with nature and support sustainable life. Nowadays, when high technology is parts of daily modern-life, the way we design and build buildings and built environments had brought us to be more depended to energy supply, which then put us all into energy and nature crisis. We explore the most of the earth to our life as if there are no next generations. Such acts are conducted to minimize the long term impact of this crisis, but this will only fruitful when each of us realizes that we are a tiny part of a very giant living organism called "Gaia". Our existence on earth very much depends on the existence of the earth itself. This perception should then change our behaviors from destroying to saving the earth. This paper explores Gaia principle and how we could change our daily behaviors. Readers are triggered to start living on this basis by going into details of some Gaian' buildings.*

**Keywords:** energy crisis, nature crisis, building, built environment, sustainable life, Gaia

### I. PENDAHULUAN

Lingkungan di sekitar kita terdiri dari tiga kelompok saja, yaitu lingkungan alami, lingkungan buatan atau binaan dan gabungan keduanya. Pada masa kini, keberadaan lingkungan yang benar-benar alami telah sulit ditemukan, yang kita jumpai umumnya adalah lingkungan binaan (*built environment*), baik yang secara keseluruhan berupa buatan, maupun kombinasi antara buatan dan alami. Beberapa tahun terakhir, berdirinya lingkungan yang secara murni buatan manusia sangat mudah dijumpai, seperti lingkungan perumahan yang dibangun dengan meratakan seluruh lahan/kapling yang tersedia, termasuk menebang seluruh pepohonan yang ada di atasnya. Model pembangunan semacam ini banyak dipilih karena akan memudahkan penataan dan pendirian bangunannya, dibandingkan bila harus mempertahankan sebagian keadaan yang masih alami, seperti kontur, pepohonan, danau, dll. Kerakusan manusia akan ruang telah membuat hampir seluruh muka daratan menjadi lingkungan binaan. Padahal kalau kita merujuk pada kata bijak "*We shape our buildings; thereafter they shape us*" (Churchill, 1943), yang kemudian dikembangkan menjadi "*First we shape our buildings, thereafter they shape us, then we shape them again*" (Brand, 1995), maka revolusi persepsi dan perilaku yang sekarang dimiliki manusia (bila ada) sangat terkait dengan apa yang telah dibangun oleh manusia sendiri. Ambil contoh sederhana untuk menjelaskan hal itu: dari pada sekadar berteduh dibawah pohon, manusia membangun tempat perlindungan yang lebih layak (yi: rumah). Tetapi dengan tinggal di dalam peneduh buatan itu, manusia kemudian merasa ada banyak halangan untuk melakukan kegiatan, apabila tempat buatan itu tidak dilengkapi bagian terbuka untuk kepentingan pengudaraan dan pencahayaan. Maka ditambahkanlah lubang-lubang yang dapat memenuhi kebutuhan itu. Begitu seterusnya, bentuk bangunan dan penyelesaian bangunan terus berkembang dan berubah seiring pemikiran manusia yang makin cerdas dan makin sadar akan kebutuhannya untuk mempermudah hidupnya. Namun, seringkali proses timbal-balik ini terjadi terlalu berlebihan sampai menuju hal-hal yang mungkin dirasa kurang perlu. Seperti contohnya,

diproduksi cat anti jamur yang awet dan tahan lama, yang membuat hidup makin mudah karena manusia tidak perlu repot memelihara bangunan. Tanpa disadari, material ini sesungguhnya mengandung bahan beracun yang juga pasti terhirup manusia. Contoh lain: penggunaan elemen transparan (yi: kaca) yang besar dan luas pada bangunan, demi mencapai tampilan modern, tanpa mempertimbangkan, bahwa diperlukan rancangan yang cermat agar bidang transparan tidak membawa konsekuensi menurunnya kenyamanan di dalam bangunan. Akibat lanjutannya, bangunan membutuhkan energi sangat besar untuk mencapai tingkat kenyamanan tertentu. Penggunaan material transparan juga membutuhkan pemeliharaan yang lebih rutin dan cermat dibandingkan dinding biasa. Tentulah hal semacam ini tidak menjadi persoalan, sepanjang kebutuhan energi terpenuhi dan pemeliharaan gedung diserahkan pada pihak ke tiga. Persepsi dan perilaku hidup modern yang serba ingin mudah, awet, hebat, mengandalkan kemampuan ekonomi, dll., telah membuat bangunan dan lingkungan binaan dirancang secara berlebihan untuk mencapai tujuan tersebut, baik dari aspek kuantitas maupun kualitas. Sayangnya, hal ini justru membawa bumi dan manusia dihadapkan pada berbagai macam krisis, yang mengancam kelangsungan hidup generasi mendatang.

## **II. "GAIA", BUMI ADALAH MAKHLUK HIDUP SUPER BESAR**

Salah satu cara untuk mengembalikan persepsi dan perilaku manusia yang secara berlebihan memandang bumi sebagai penyedia sumber daya yang tak terbatas, adalah dengan memandang bumi sebagai makhluk hidup yang harus dijaga agar jangan sampai sakit, terluka, dll, sehingga dapat hidup sampai jauh tua. Adalah James Lovelock yang pertama kali mengenalkan prinsip Gaia (penyataan keilmuan pada 1961), yaitu pandangan yang meletakkan bumi sebagai makhluk hidup, yang pada tataran tertentu mampu mengatur dirinya, termasuk menyembuhkan luka-luka atau ketidakseimbangan yang terjadi secara mandiri demi kelangsungan hidupnya. Istilah Gaia diambil dari sebutan bangsa Yunani kepada Dewi Bumi "Gaia". Teori ini juga menempatkan manusia bukan sebagai makhluk tertinggi di bumi yang kemudian secara otomatis menjadi penguasa bumi, namun 'hanya' sebagai bagian kecil dari bumi, yang secara bersama-sama dengan makhluk hidup lain, bertugas menjaga keseimbangan bumi, demi kesehatan dan keberlangsungan hidup bumi sebagai suatu tubuh yang amat besar. Teori ini memang masih terus diperdebatkan, karena sebagian ilmuwan lain tidak percaya bahwa bumi mampu mengatur dan menyembuhkan tubuhnya sendiri, terbukti dengan timbulnya berbagai fenomena dan bencana yang kini menimpa manusia. Tetapi secara keilmuan, Lovelock menyatakan, bahwa fenomena dan bencana yang muncul justru merupakan perilaku bumi untuk mengatur dan menyembuhkan luka yang terlalu parah. Mana yang sesungguhnya benar, masih terus menjadi perdebatan.

Dalam keadaan bersahaja, dimana semua makhluk, hidup bersama-sama di bumi dengan kemampuan bertahan hidup secukupnya, maka kehidupan di bumi ini, sekalipun mengalami fluktuasi, akan tetap terus terjaga keberlangsungannya. Penjelasan yang paling sederhana akan hal ini, digambarkan oleh Lovelock dalam model "Dunia Bunga Aster" (*The Daisyworld*), yaitu dengan mengambil contoh ketika seluruh permukaan bumi hanya dihuni oleh dua jenis bunga aster, yaitu aster hitam dan aster putih, tanpa makhluk hidup lain. Selanjutnya faktor non-hidup yang memengaruhi bumi juga disederhanakan hanya satu unsur, yaitu suhu bumi, dimana bumi menerima pancaran sinar matahari. Bunga aster hitam adalah bunga yang memiliki kemampuan menyerap sinar secara baik untuk proses fotosintesis, sebaliknya, aster putih lebih memiliki kemampuan untuk memantulkan kembali sinar yang diterimanya, sehingga dia tidak mudah layu. Pada awalnya, planet bumi dipenuhi biji bakal aster hitam dan putih dalam jumlah sama. Seiring berjalannya waktu, pancaran sinar matahari terhadap bumi terus meningkat (menurut penelitian, sejak terbentuknya kehidupan di bumi sampai abad ini, pancaran telah meningkat 25%, Lovelock, 2000). Meningkatnya pancaran ini telah pula meningkatkan suhu bumi. Karena aster hitam mampu menyerap sinar dengan baik, maka pertumbuhan bijinya menjadi sangat pesat,

mengalahkan pertumbuhan biji aster putih. Hal ini menyebabkan populasi aster hitam menjadi dominan. Dominasi aster penyerap panas ini telah menyebabkan suhu bumi meningkat tajam dan menjadi terlalu panas bagi aster hitam untuk tetap hidup, sehingga aster hitam layu dan mati, sementara aster putih tetap bertahan hidup karena mampu memantulkan sinar dan panas yang diterimanya. Selanjutnya, populasi aster putih berganti menjadi lebih dominan. Namun karena aster putih cenderung memantulkan sinar dan panas, maka suhu bumi kemudian turun kembali. Hal ini tentu menciptakan kondisi yang baik bagi aster hitam untuk kembali tumbuh, berganti mendominasi populasi, sampai layu kembali. Demikian siklus kehidupan aster hitam dan putih silih berganti di muka bumi. Hal ini menunjukkan betapa keadaan di bumi, dipengaruhi oleh makhluk hidup dan begitu pula sebaliknya makhluk hidup di bumi dipengaruhi oleh keadaan di permukaan bumi. Model dunia bunga aster ini dapat dibuat lebih kompleks dengan menghadirkan kelinci dan rubah. Ketika populasi aster menurun karena dikonsumsi kelinci, populasi rubah meningkat, karena berlimpahnya populasi kelinci. Ketika kelinci terus dimangsa oleh rubah, populasi kelinci turun, sehingga populasi aster meningkat kembali, begitu seterusnya, populasi makhluk hidup selalu berfluktuasi setiap waktu. Keadaan di permukaan bumi yang terus berfluktuasi ini, merupakan kunci yang menunjukkan bahwa ada kehidupan yang terus berlangsung di muka bumi. Sepanjang perubahan yang terjadi berlangsung halus dan terkontrol secara alami, maka kehidupan di muka bumi akan terus terjaga keberlangsungannya, namun manakala terjadi perubahan yang terlalu drastis, seperti peningkatan suhu bumi yang terlalu tajam beberapa tahun terakhir. Sejak revolusi industri (pertengahan abad 18) sampai dengan saat ini, suhu bumi naik  $0,6^{\circ}$ , namun hanya dalam kurun waktu 6 tahun (1999-2005), suhu bumi mengalami peningkatan rata-rata  $0,15^{\circ}$  s.d.  $0,3^{\circ}$  (Lovelock, 2007). Pada masa mendatang, sangat dimungkinkan hanya makhluk hidup jenis tertentu yang mampu bertahan di muka bumi.

Teori Gaia yang dimunculkan Lovelock, kemudian dikembangkan secara khusus untuk melihat keterkaitannya dengan bangunan dan dunia arsitektur, serta lingkungan binaan, oleh David Pearson. Pearson (1989), menunjukkan bahwa untuk tercapai keseimbangan antara alam dan manusia, setiap pembangunan lingkungan binaan atau pendirian bangunan harus berkaca pada pendekatan Gaia, yaitu tidak meninggalkan konteks setempat dan prinsip pembangunan sekecil mungkin merusak alam, agar terciptalah spirit hidup dan kesehatan lahiriah si penghuni bangunan. Pearson bahkan secara eksplisit menyatakan, bahwa rumah adalah titik acuan awal hidup manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Sehingga rancangan rumah tinggal, menjadi fokus terpenting dalam hidup manusia, termasuk, dari rumah jugalah, hendaknya manusia memulai mengatasi persoalan-persoalan krisis lingkungan yang saat ini kian mengancam kelangsungan hidup generasi mendatang. Setiap rumah, semestinya dirancang dan didirikan menganut prinsip Gaia (Pearson, 1989).

### III. PERUBAHAN PERSEPSI DAN PERILAKU

Ketika kita memandang diri kita sebagai bagian dari kelangsungan hidup suatu organisme yang amat besar dan kelangsungan hidup kita yang kecil ini juga bergantung dari kelangsungan hidup bagian lain secara keseluruhan yang saling bekerja sama, maka sudah semestinya kita berhati-hati dalam berperilaku, terutama perilaku yang dapat menuju sakit atau kerusakan bumi. Bila bumi ini diumpamakan sebagai makhluk hidup, maka manusia yang hidup di atasnya dapat diumpamakan sebagai otak. Sekalipun secara keseluruhan tiap bagian bumi mampu mengatur ritme kerjanya masing-masing, seperti halnya pada tubuh manusia, namun pada beberapa bagian, otak berperan dalam memerintahkan atau menggerakkan suatu bagian tubuh yang lain. Hal inilah yang harus dapat kita kendalikan agar manusia sebagai otak bumi, tidak memerintahkan anggota tubuh lain melakukan kegiatan yang dapat menurunkan kualitas hidup bumi secara keseluruhan.

Sebagaimana Pearson (1989), manusia yang tinggal dalam sebuah rumah yang berkonsep “Gaia”, akan menemukan spirit hidupnya sebagai bagian dari “Gaia” besar. Adapun secara mendasar konsep rumah “Gaia” adalah:

- rumah idealnya dibangun mandiri, tidak berdempetan dengan bangunan lain, agar rumah dapat ‘bernafas’, keadaan ini umumnya hanya dijumpai di pinggiran kota atau pedesaan
- andai rumah harus dibangun pada area padat, usahakan rumah tidak berdempetan secara keseluruhan, biarkan sisi depan rumah menghadap pada hiruk-pikuk kehidupan publik, namun selalu sisakan bagian sisi lain (samping atau belakang) sebagai sisi privat bagi penghuni untuk beristirahat
- rumah dibangun dari material (sedapat mungkin lokal) yang tidak beracun
- letakkan lubang-lubang ventilasi bagi rumah untuk tetap ‘bernafas’, sehingga sebanyak mungkin pengudaraan dan pencahayaan adalah alamiah.
- sampah dan buangan yang dihasilkan seyogyanya diolah kembali untuk keperluan penyuburan tanah (kompos), sehingga tanaman akan hidup subur di sekeliling rumah
- bila memungkinkan, gunakan sumber energi alternatif dalam pengoperasian rumah sehari-hari.

Guna mengikuti prinsip yang telah dikemukakan Lovelock dan Pearson untuk menjaga kelangsungan hidup bumi, beberapa perubahan persepsi dan perilaku semestinya dilaksanakan oleh manusia dewasa ini. Adapun beberapa perubahan itu, diantaranya dapat dirinci sbb.:

- Berhenti dari perilaku mengeksploitasi sumber-sumber energi tak terbarukan secara besar-besaran. Sebagai gantinya, Lovelock pernah menyarankan penggunaan energi nuklir karena dinilai yang paling efektif. Namun, kejadian gempa dan tsunami di Jepang pada semester pertama 2011, yang mengakibatkan terjadinya radiasi nuklir pada reaktor Fukushima, telah mengingatkan kita, bahwa bagi negara sangat maju seperti Jepang sekalipun, reaktor nuklir dapat menjadi tidak aman. Oleh karena itu, sejauh ini, yang kembali disarankan adalah memikirkan langkah-langkah antisipatif, sebelum memutuskan membangun reaktor nuklir untuk menjaga kemungkinan dampak negatif. Ketika suatu bangsa/ negara belum siap, maka penggunaan energi nuklir –sekalipun efektif- sebaiknya dihindari. Pilihan terhadap penggunaan sumber energi terbarukan lainnya – sekalipun mungkin tidak seefektif nuklir - dapat menjadi pilihan, seperti sinar matahari, angin, air, energi bio, dll.
- Berhenti dari perilaku terus membuka lingkungan alam untuk dijadikan lingkungan binaan, tanpa melalui kajian terhadap kemungkinan terjadinya ketidakseimbangan ekosistem. Munculnya lingkungan binaan baru, terutama yang bersifat non sosial dan cenderung pada konsumtivisme, sebaiknya dibatasi. Sebagian masyarakat kota dewasa ini mulai menyadari, bahwa yang terus dibutuhkan masyarakat kota, bukanlah pusat perbelanjaan atau sentra ekonomi lainnya, namun taman kota, hutan kota, dan area sosial publik lainnya. Pendirian bangunan dan pembukaan lingkungan binaan secara berlebihan dipastikan mengganggu ekosistem, salah satunya yang kita rasakan dewasa ini adalah hilangnya burung-burung predator karena lenyapnya pohon sebagai tempat hunian mereka, maka (kebetulan juga didukung faktor musim), ulat bulu meraja-lela di banyak lokasi
- Berhenti dari perilaku serba ingin cepat, mudah dan praktis, yang mengakibatkan untuk kegiatan apapun, manusia bergantung pada alat bantu. Pergi ke sekolah atau ke tempat bekerja dengan berjalan kaki atau bersepeda masih belum populer, dikarenakan berbagai hal, diantaranya karena kurangnya infrastruktur serta terlalu jauhnya jarak tempuh. Karena perilaku selalu ingin cepat, mudah dan praktis adalah manusiawi, maka hal ini mestinya didukung oleh pengembangan perumahan dengan sistem tetangga (*neighboring unit*) (Mediastika, 2000), sehingga untuk menuju tempat aktivitas sehari-hari, cukup ditempuh dengan jalan kaki, sepeda, atau angkutan umum sekali naik. Hal ini dapat dimulai dengan memilih rumah/perumahan yang dekat dengan tempat bekerja (tentu dengan harga yang sesuai), kemudian diikuti

dengan memilih tempat bersekolah putra-putri yang terdapat di sekitar perumahan tersebut. Paradigma menuntut ilmu di sekolah favorit dan hebat, tetapi amat jauh dari rumah, tidak selamanya memberikan nilai positif, karena akan cukup banyak waktu dan biaya terbuang di jalan.

- Persepsi bahwa penghematan energi yang paling efektif semestinya dilakukan dari sektor industri dan transportasi, sudah seyogyanya dirubah. Penghematan energi dari dua sektor ini akan menjadi lebih efektif bila didukung penghematan pada setiap rumah tinggal. Efisiensi energi pada sebuah rumah tinggal, tentulah tidak signifikan, namun bila diakumulasikan dari seluruh rumah tinggal yang ada di muka bumi, maka nilai efisiensi sangat besar akan diperoleh secara nyata.
- Persepsi bahwa mendirikan bangunan alami dari materail alami merupakan solusi terbaik dalam menghadapi persoalan lingkungan adalah salah, ketika mayoritas material yang digunakan untuk membangun secara alami adalah kayu berkualitas (dari pohon yang membutuhkan waktu puluhan tahun guna regenerasinya), atau batu alam yang diperoleh dari tambang-tambang yang mengakibatkan longsor, dlsb.
- Berhenti dari perilaku senang dan bangga bila bangunan yang dirancang, dibangun atau ditempati, menggunakan material eksklusif yang didatangkan dari tempat yang jauh. Perilaku semacam ini mestinya segera diperbaiki dengan kebanggaan menggunakan material-material lokal, yang secara otomatis akan menghemat pengangkutan, sekaligus juga menghemat energi yang secara total dikeluarkan dalam pengadaan material tersebut.

#### **IV. LANGKAH-LANGKAH NYATA MENUJU KEHIDUPAN BERKELANJUTAN**

Sebagaimana dikemukakan dalam bagian sebelumnya di paper ini, banyak langkah dapat ditempuh menuju paradigma baru kehidupan yang berkelanjutan. Hal ini akan tercapai apabila kesadaran akan aspek-aspek ekologi (energi, air, udara, dll.), dapat diterapkan secara lebih nyata pada perancangan dan pendirian bangunan dan lingkungan binaan. Paparan berikut ini mengemukakan beberapa bangunan yang dapat menjadi contoh bagi kita untuk mulai menerapkan prinsip 'Gaia'.

##### **1. Prinsip 'Gaia' pada Bio-Solar Home, spesifikasi bangunan:**

- Fungsi : rumah tinggal.
- Penggagas/pemilik: Prof. Soontorn Bonyatikarn (dosen/arsitek Chulalongkorn University, Thailand).
- Lokasi : Rangsit (daerah suburban di utara Bangkok, berjarak sekitar 45 menit, di dalam lingkungan perumahan di tepi sungai Rangsit).
- Penerapan energi bijaksana: seluruh energi diperoleh dari panel surya dan turbin angin, dibantu aspek lain: tanaman untuk menciptakan iklim mikro, penggunaan material prefabrikasi buatan lokal, dan mobil dengan energi listrik.
- Penerapan lingkungan berkelanjutan: pengolahan air bekas pakai (dari limbah dan dari AC), pengolahan dedaunan untuk biogas dan kompos.





**Gambar 1.** Tampak Bio-Solar Home, Rangsit, Thailand  
foto oleh: Chulalongkorn University

2. Prinsip 'Gaia' pada Rumah Ekologis, spesifikasi bangunan:

- Fungsi : rumah tinggal.
- Penggagas/pemilik: Alm. Heinz Frick (dosen/arsitek Unika Soegijopranoto, Semarang, Indonesia).
- Lokasi : Semarang.
- Penerapan energi bijaksana: energi untuk peralatan listrik (panel surya), untuk lampu (PLN), dibantu aspek lain: tanaman rambat untuk menyejukkan dinding, *layout* ruang dan *sunscreen* untuk menghalangi radiasi berlebih sinar matahari, penggunaan material lokal, pengudaraan alami, penggunaan lampu hemat energi.
- Penerapan lingkungan berkelanjutan: material daur ulang, material domestik untuk cat/finishing, bak penampungan air hujan, pengolahan sampah daun untuk kompos, mencuci mobil cukup beberapa kali dalam setahun demi menghemat air.



**Gambar 2.** Tampak Rumah Ekologis, Semarang Indonesia  
foto oleh archnet.org

3. Prinsip "Gaia" pada bangunan kampus (renovasi), spesifikasi bangunan:
  - Fungsi bangunan: kampus ilmu bangunan dan arsitektur: Building and Construction Authority Academy (BCAA).
  - Lokasi : Braddel Road, Singapura bagian Utara.
  - Penggagas/principal designer: Kementerian Pendidikan Pemerintah Singapura dan pengelola BCAA/Assoc. Prof. Lee Siew Eang (dosen/praktisi, National University of Singapore).
  - Penerapan energi bijaksana: panel surya (terbesar/terluas di Asia Tenggara), cerobong cahaya, laci cahaya, fasad dan atap hijau, material dan tenaga lokal, kaca *low-emissivity*, sensor Air Conditioning (AC) yang otomatis menyala atau mati bergantung keberadaan manusia dalam bangunan, dan hanya bekerja pada suhu terendah 24° C. Khusus untuk ruang staf, setiap meja dilengkapi dengan *outlet* AC sebesar *mini-speaker*, yang dapat disesuaikan suhu dan kecepatan anginnya. penggunaan lampu hemat energi dengan sistem *dimmer* otomatis ( mengatur penyediaan cahaya buatan sesuai keperluan).



**Gambar 3.** Tampak Kampus BCAA, Singapura  
foto oleh Christina E. Mediastika (Kompas, 3 Nov 2009)

4. Prinsip "Gaia" pada bangunan perkantoran "Graha Pangeran" dan "Graha Wonokoyo"
  - Fungsi bangunan: kantor
  - Lokasi: Jalan A. Yani (G. Pangeran) dan Jalan Darmo/Taman Bungkul (G. Wonokoyo), Surabaya.
  - Pemilik/Perancang: Bank BNI (G. Pangeran), PT. Wonokoyo, produsen pakan (G. Wonokoyo)/Ir. Jimmy Priatman, MSc. (dosen dan arsitek Univ. Kristen Petra, Surabaya)
  - Penerapan energi bijaksana: *layout* bangunan dengan penempatan ruang-ruang antara sebagai penyangga panas matahari sisi barat gedung, bidang-bidang tertutup pada sisi barat gedung, pemanfaatan sinar matahari secara maksimal sesuai waktu, penggunaan kaca *low-emissivity*, penggunaan lampu hemat energi, penggunaan material lokal (kaca oleh Asahimas dan metal oleh Indal)
  - Penerapan lingkungan berkelanjutan: penggunaan AC non CFC, memikirkan keberadaan bangunan disekitarnya, dengan pemakaian sistim dan pemilihan struktur pondasi *bored pile*, struktur utama konstruksi beton bertulang, dan struktur atap konstruksi baja. Pemilihan ini didasarkan untuk menghindari kerusakan pada bangunan perumahan yang padat disekitar bangunan.



**Gambar 4.** Tampak Graha Pangeran (kiri) dan Graha Wonokoyo, Surabaya  
foto-foto oleh Christina E. Mediastika

## V. PENUTUP

Mengingat ketersediaan energi, air bersih, udara bersih dan hal-hal lain yang sangat diperlukan untuk mendukung kehidupan generasi mendatang di muka bumi ini makin menipis, dan paradigma berpikir bahwa manusia hanyalah bagian kecil dari makhluk hidup super besar yang disebut “Gaia”, maka sudah sepantasnya perilaku dan gaya hidup yang memuliakan bumi kini menjadi tren kehidupan seluruh umat manusia. Langkah nyata yang paling mudah, namun akan memberikan kontribusi yang sangat signifikan adalah memulainya dari rumah tinggal, sebagaimana pada beberapa contoh di atas. Dari beberapa contoh tersebut, kita sekaligus dapat belajar, bahwa aspek ekologis yang diterapkan pada bangunan dengan prinsip “Gaia”, dapat diterapkan sangat rinci dan beragam, disesuaikan dengan kemampuan masing-masing bangunan, sehingga kontribusinya pada perbaikan lingkungan akan sangat berarti.

## V. PUSTAKA

1. Brand, Stewart, 1995, *How Buildings Learn: What Happens after They're Built*, Penguin Books
2. Lovelock, James, 2000, *Gaia: the Practical Science of Planetary Medicine*, Oxford University Press, UK,
3. Lovelock, James, 2007, *the Revenge of Gaia*, Oxford University Press, UK
4. Mediastika. C.E, 2009, *Belajar dari Negeri Tetangga*, Harian Kompas 3 Nov 2009
5. Mediastika CE, 2003, *Rumah GAIA; Rumah Tanggap Lingkungan*, Harian Kompas, 20 Juli 2003
6. Mediastika, CE, 2005, *Arsitektur Berkesinambungan: Langkah Jitu Penghematan Energi*, Harian Kompas 21 Agustus 2005
7. Mediastika CE, 2000, *Pembentukan Kawasan dengan “Sistem Tetangga” menuju Pembentukan Kota Mandiri guna Membantu Menurunkan Tingkat Polusi di Perkotaan*, Proceeding Lokakarya Nasional Revitalisasi Peran Pusat Studi Lingkungan dalam Rangka Otonomi Daerah, Lembaga Penelitian ITS, Surabaya, 30 Mei 2000.
8. Pearson, David, 1995, *Earth to Spirit: In search of Natural Architecture*, Chronicle Book, San Francisco USA
9. Pearson, David, 1998, *The New Natural House Book*, Conran Octopus Ltd, Edisi pertama: 1989
10. Winston Churchill Quotes

## PERKEMBANGAN LIFE STYLE DAN PENGEMBANGAN BODY OF KNOWLEDGE ARSITEKTUR

**Baskoro Tedjo**

Ph. D. Master of Science in Environment Behavior Studies

### ABSTRAK

*Body of Knowledge* Arsitektur harus dikembangkan dengan prinsip-prinsip *creative programming* yaitu, kemampuan untuk membaca zaman dengan melihat tren *lifestyle* yang tengah berlangsung, sehingga dapat dirancang program-program baru yang dibutuhkan oleh perkembangan *lifestyle* tersebut, yang pada gilirannya akan memperkaya tipologi arsitektur

### 1. Dari perilaku ke “*Lifestyle*”

Perilaku sering didefinisikan sebagai respon manusia atau stimuli atas rangsangan yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Stimuli bisa berupa lingkungan fisik seperti arsitektur, alam, maupun yang non fisik seperti kondisi sosial atau kejiwaan (psikologis). Karena itu respons terhadap stimuli itu bisa berupa tindakan fisik seperti kegiatan, atau respon yang verbal seperti komentar-komentar, dan bisa pula respon dalam pikiran yang tidak diungkapkan namun membekas dalam bentuk persepsi atau pemahaman-pemahaman. Rumus dasarnya bisa digambarkan sebagai berikut :

[S→R] yaitu S adalah Stimuli dan R adalah Respon.

Meskipun stimulinya sama, namun respon tiap-tiap manusia berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh latar belakang dan kepribadian manusia itu sendiri masing-masing. Demikian juga konteks, situasi dan kondisi saat terjadinya stimuli juga mempengaruhi respon manusia atas stimuli tersebut. Karena itu ada respon-respon yang tidak terduga, karena bervariasi aspek-aspek yang mempengaruhi respon manusia terhadap stimuli tersebut.

Bisa dipahami jika perilaku manusia (yang merupakan respon terhadap stimuli) sangat bervariasi. Perilaku ini jika selalu muncul yang sama, terus menerus, maka lama-kelamaan akan berubah menjadi kebiasaan. Selanjutnya jika kebiasaan ini dilakukan dalam waktu yang lama, oleh sekelompok atau grup, maka bisa dikatakan bahwa kebiasaan itu sudah menjadi gaya hidup sekelompok manusia tersebut. Kata kunci untuk suatu kebiasaan sudah menjadi gaya hidup adalah bahwa kebiasaan itu sudah demikian merasuki kehidupan mereka untuk jangka waktu yang lama.

Selanjutnya, suatu gaya hidup dapat dikatakan sudah menjadi budaya jika gaya hidup itu sudah dilakukan turun-temurun dari satu generasi ke selanjutnya.

### 2. Lifestyle dan Arsitektur

Diatas sudah disebutkan bahwa stimulus bisa berupa lingkungan fisik dan non-fisik. Untuk kepentingan pembahasan dalam tulisan ini, akan lebih difokuskan pada lingkungan fisik, khususnya yang berhubungan dengan lingkungan binaan (sebagai kontras dengan lingkungan alam) yang didalamnya termasuk arsitektur.

Manakah yang menjadi stimulus lebih dulu?

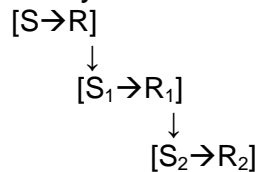
---

<sup>\*)</sup> Ditulis untuk presentasi sebagai pembicara utama pada Seminar Nasional dan Workshop Lifestyle and Architecture Universitas Atmajaya Yogyakarta, 31 Mei 2011

<sup>\*\*)</sup> Dosen di Program Studi Arsitektur, SAPPK ITB.  
Email : baskorotedjo@ar.itb.ac.id



*Lifestyle* atau arsitektur? Rumus  $[S \rightarrow R]$  bisa berantai dan transaksional sebagai berikut:



Sebuah perilaku manusia ialah sebuah respon terhadap suatu stimulus. Namun, respon bisa menjadi stimulus untuk suatu respon yang lain. Dan respon yang lain itu bisa berupa tindakan mengubah stimulus yang pertama. Demikianlah hubungan perilaku dan lingkungan itu transaksional.

Sebagai contoh, perilaku seseorang membuang sampah sembarangan (respon) mungkin dipacu oleh tidak adanya tempat sampah (stimulus). Dan tindakan membuang sampah sembarangan itu (R) menjadi stimulus ( $S_1$ ) bagi orang lain untuk ikut membuang sampah di tempat itu juga ( $R_1$ ). Setelah terkumpul sampah banyak di tempat itu, hal itu bisa menjadi stimulus ( $S_n$ ) untuk tindakan menyediakan tempat sampah ( $R_n$ ). Setelah adanya tempat sampah di tempat itu hal ini, bisa menjadi stimulus untuk suatu respon atau perilaku yang membuang sampah ditempatnya. Inilah yang dikatakan sebagai proses “*transaksional*” tersebut diatas.

Baik tempat sampah maupun bangunan adalah bagian dari lingkungan binaan/Arsitektur yang berpotensi menjadi stimulus yang mendorong terjadinya respon tertentu (perilaku).

### 3. Metoda “*Programming dan Designing*” Yang Baru

“*Programming dan Designing*” adalah bagian utama dari proses merancang yang dilakukan oleh seorang arsitek. Hasil akhir berupa desain, bisa menjadi stimulus untuk terjadinya respon (perilaku) tertentu. Begitu pula sebaliknya, suatu perilaku tertentu bisa menjadi umpan balik (*feed back*) yang baik untuk memulai proses “*programming dan designing*”.

Dilihat dari sudut perilaku dan lingkungan, hasil desain (arsitektur) yang baik adalah yang bisa menjadi stimulus yang membuat respon (perilaku) yang diharapkan. Respon yang diharapkan adalah respon atau perilaku yang memang menjadi tujuan desainnya. Sedangkan sebuah desain yang tidak bisa memenuhi kriteria itu, yaitu misalnya respon atau perilaku yang terjadi adalah yang tidak diharapkan, maka bisa dikatakan bahwa desain tersebut gagal dalam konsep dan tujuannya. Untuk itu metode “*programming dan designing*” yang baru perlu dirumuskan untuk memasukkan *feed back* dari respon-respon perilaku yang ada, yang mungkin tidak terduga sebelumnya. Arsitek memerlukan kemampuan untuk “membaca” kecenderungan respon-respon yang tengah terjadi untuk bisa membuat hasil desain yang lebih berhasil.

Bahkan arsitek harus bisa menerjemahkan perilaku-perilaku atau *lifestyle* yang tengah terjadi menjadi program-program ruang atau fasilitas-fasilitas baru pada proses paling awal *programming* agar ia bisa membuat usulan/gagasan yang layak untuk dibangun. Kemampuan ini menjadikan arsitek lebih “*survive*” menghadapi masa depan, karena kemampuan tersebut adalah kemampuan “membaca zaman”, untuk bisa mengusulkan program – program yang baru. Sebagai contoh, sebuah “*creative programming*” tersebut diatas adalah tatkala seorang arsitek ditanya oleh kliennya tentang apa yang paling layak dibangun diatas tanah yang dimilikinya. Makin jitu jawaban arsitek itu, makin *survive*-lah dia dalam persaingan dunia praktek arsitektur, karena apa yang dia usulkan bisa menjadi kenyataan.

Banyak sudah contoh hasil desain arsitek yang ternyata mengakibatkan respon-respon atau perilaku yang tidak terduga atau tidak diharapkan. Contohnya sebuah taman yang diprogramkan sebagai taman lansia, ternyata kemudian menjadi tempat pelacuran. Dalam kasus ini apapun alasannya, desainlah yang telah menjadi salah satu stimulus, sehingga terjadi respon yang tidak diharapkan itu.

**[Studi Kasus: Pengalaman Mendesain Beberapa Karya Arsitektur]****[Ruko - Lifestyle] : Rumah di Bandung.**

Gaya hidup seseorang yang telah dialami sejak kecil hingga berumur tentu tidak bisa berubah dalam sekejap. Apalagi kalau itu sudah menjadi budaya. Pada waktu seorang klien yang telah tinggal 30 tahun di suatu rumah dengan konfigurasi ruang tipologi ruko peninggalan Belanda, ingin memiliki rumah seperti di sinetron, yaitu rumah dengan konfigurasi ruang seperti rumah kastil Eropah, maka arsiteknya harus peka terhadap “want” ini.

Barangkali yang kliennya butuhkan (“need”) adalah penampilan luar saja yang megah namun sesungguhnya dia telah bergaya hidup tinggal di rumah yang tidak terlihat dari luar, karena bagian depan rumah adalah ruang usaha yang bersifat umum. Klien tersebut akan tidak nyaman jika rumahnya terlihat jelas dari jalan. Untuk ini konsep “Ruko Remix” mungkin cocok, yaitu konfigurasi ruang ruko di bagian dalam dan penampilan wajah luar yang modern/bergaya.

**Foto 1.****Foto 2.****[Bali Lifestyle] : Rumah di Pondok Indah, Jakarta**

Sering kecintaan terhadap budaya tertentu bisa menjadi obsesi seseorang untuk mempunyai rumah yang bersuasana seperti rumah tradisional tertentu, misalnya Jepang atau Bali. Klien ini mempunyai kecintaan terhadap gaya hidup Bali, karena sering berwisata ke Bali dan belajar bahwa konsep “*Compound house*” yang mendekatkan manusia ke alam adalah kualitas hidup yang baik.

Dalam hal ini klien sudah belajar, percaya dan cinta pada kualitas hidup yang dilihatnya, dan dia ingin bergaya hidup demikian. Solusi rumah dengan konsep “Natah” (ruang terbuka alamiah ditengah lahan) dengan bangunan terpecah – pecah mengelilingi natah tersebut (compound house) sangat sesuai dengan gaya hidup yang diinginkan.

**Foto 1.****Foto 2.**

### [Aesthetic Lifestyle] : Rumah Pelukis di Bandung

Bagi seorang pelukis, rumah yang sekaligus tempat melukis haruslah menjadi stimuli untuk selalu berperilaku kreatif. Rumah dengan bentuk denah dan eksterior yang ekstrim, yang tidak biasa diharapkan bisa merangsang perilaku untuk berfikir “*out of the box*”.

Bentuk segitiga dipilih sebagai geometri untuk denah dan tampak eksterior karena segitiga adalah bentuk yang paling “derivatif”, yang bisa diturunkan dan disusun menjadi komposisi yang beragam namun tidak konvensional. Bentuk segitiga ini diharapkan bisa memenuhi gaya hidup yang selalu ingin mengalami lingkungan yang estetik, yang tidak / jarang ditemui sehari – hari ditempat lain, untuk merangsang proses kreatif yang dituntut oleh pekerjaan klien.



Foto 1.



Foto 2.

### [Reading Culture yang baru] : Perpustakaan Bung Karno, Blitar

Disaat kegiatan “membaca” belum menjadi budaya, seharusnya disain sebuah perpustakaan bisa menjadi stimuli yang merangsang respon “ingin membaca”.

Tipikal bangunan perpustakaan Pemkot yang biasanya berupa bangunan tradisional dengan rak – rak buku yang gelap dan koleksi yang terbatas, harus diubah menjadi ruang yang memberi pengalaman baru untuk “belajar” sekaligus bermain. Dengan demikian lingkungan binaan untuk sebuah perpustakaan haruslah selalu menarik orang untuk datang dan mengalami kegiatan “belajar dan membaca” yang menyenangkan. Arsitektur bisa jadi sarana untuk membentuk budaya / gaya hidup “senang membaca”. Desain Perpustakaan bung Karno di Blitar mengambil analogi Candi Penataran di Blitar. Di Candi itu orang bisa berwisata dengan menaiki bangunan hingga yang paling tinggi, membaca relief, dan menikmati pemandangan sekeliling bangunan. Prosesi menikmati candi diatur dalam urutan yang menarik dan hierarkial.

Bangunan Perpustakaan Blitar ditembus oleh sirkulasi menuju makam Bung Karno, sehingga mau tidak mau peziarah akan mampir ke perpustakaan. Selama menembus itu banyak stimulus yang membuat orang berhenti dan membaca, seperti relief, patung, lukisan, tangga menuju atap, dan tentu saja buku – buku.



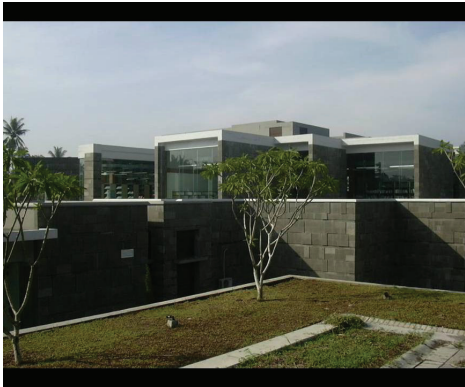


Foto 1.



Foto 2.



Foto 3.



Foto 4.

### [Arsitektur yang Bertumbuh Bersama Perkembangan Lifestyle] : Selasar Sunaryo Art Space

Gagasan awal pematung Sunaryo membuat Selasar Art Space adalah membuat wadah untuk terjadinya kegiatan – kegiatan yang berhubungan dengan seni. Tempat ini sejak awal dirancang untuk menjadi “*public space*” yang bisa merangsang orang (stimuli) untuk berkegiatan seni. Semua kegiatan seni diharapkan bisa terjadi disini seperti pameran, bedah buku, launching album, pertunjukan musik dan seterusnya. Pada dasarnya arsitektur (arsitek) tidak bisa menciptakan kegiatan. Yang dia bisa lakukan adalah memberikan wadah (stimuli) untuk terjadinya kegiatan itu. Karena itu Selasar Sunaryo dirancang dengan konsep se“flexible”, se“menarik” dan se“indah” mungkin agar bisa mejadi stimuli untuk para seniman dan pecinta seni menjadi senang untuk datang dan berbuat apa saja yang berkaitan dengan seni. Untuk itu secara kreatif dibuat program ruang dan acara untuk menghidupkan tempat dan mendatangkan banyak orang (dan uang tentunya). Oleh karena program ruang dibuat untuk mewadahi kecenderungan kegiatan / gaya hidup yang berkaitan dengan seni yang selalu berubah, maka program ruang Selasar Sunaryo Art Space ini selalu tumbuh, sejalan dengan kecenderungan *lifestyle* yang terjadi.

Pada awalnya hanya ada program ruang pameran tetap koleksi masterpiece Bapak Sunaryo dan ruang pameran temporer untuk artis – artis luar. Dengan berkembangnya kegiatan artist – residence dan workshop maka dibukalah ruang workshop dan penginapan artis yang bisa disewa. Maraknya kegiatan “*pre wed photography*” dibukalah taman / tempat – tempat photogenic untuk pemotretan komersial. Adanya kebutuhan studio outdoor / alam untuk pembuatan video / movie, disediakanlah sarana – sarana itu untuk disewa. Tak lupa bertumbuhnya gaya hidup “ngopi” di café, dibuatlah “kopi selasar” dengan tema ngopi di Selasar Art Space dengan suasana yang khas dan satu – satunya di Bandung.



Diwaktu – waktu mendatang akan selalu dijajagi pemrograman untuk perkembangan Selasar Art Space ini, dengan “membaca” zaman, tentang apa yang menjadi kecenderungan gaya hidup didaerah sekitarnya. Jangan heran, dalam waktu dekat Selasar Art Space akan berkembang tumbuh dengan bangunan – bangunan perpustakaan digital global, *art – boutique hotel, designer shop*, hingga *designer function hall*



foto 1.



foto 2.



foto 3.



foto 4.

### Strategi Budaya dan Pengembangan Keilmuan Arsitektur

*Lifestyle* adalah perilaku yang sering dilakukan dan sudah merasuk dalam kehidupan oleh sekelompok manusia atau grup. Jika *lifestyle* dilakukan secara turun-temurun maka ia bisa menjadi budaya. Tentunya tidak semua *lifestyle* yang baik dan bisa menjadi budaya. Diperlukan suatu strategi budaya untuk menjadikan apakah suatu *lifestyle* bisa menjadi budaya atau, sebaliknya jangan sampai menjadi budaya. Diperlukan suatu metode atau cara untuk membaca *lifestyle* yang terjadi dan berkembang agar semua disiplin keilmuan bisa mengantisipasinya. Demikian pula dengan bidang keilmuan arsitektur. Sudah saatnya seorang lulusan program studi arsitektur dibekali kemampuan untuk membaca zaman melalui pengamatan mendalam atas *lifestyle* yang berkembang. Untuk itu bidang keilmuan arsitektur harus ditambah terus dengan memasukan pengetahuan non-arsitektur yang kini justru diperlukan arsitek agar bisa *survive* di dunia praktek. Pengetahuan-pengetahuan non-arsitektur itu meliputi kemampuan mengamati perilaku-perilaku yang terjadi akibat stimulus yang berasal dari lingkungan binaan atau arsitektur itu. Arsitek harus memiliki kompetensi untuk menciptakan program-program arsitektural yang layak dan sesuai dengan kecenderungan dan perkembangan *lifestyle* di masa kini dan di masa yang akan datang. Dengan demikian, seorang Arsitek bisa membuat “*creative programming*” yang bisa diajukan. Jasa semacam ini sangat dibutuhkan di persaingan dunia arsitektur. Pengembangan keilmuan arsitektur bisa dimungkinkan dari adanya kritik arsitektur, evaluasi pasca-huni, dan “*design-sharing*” dari arsitek-arsitek yang berpraktek di masyarakat. Tanpa pengembangan itu bidang keilmuan Arsitektur akan menjadi usang.

## The Green LifeStyle At Summarecon Serpong

Ir. Magdalena Yulianti, MM

### 1. PENDAHULUAN

“ Lifestyle is a term to describe the way a person lives “

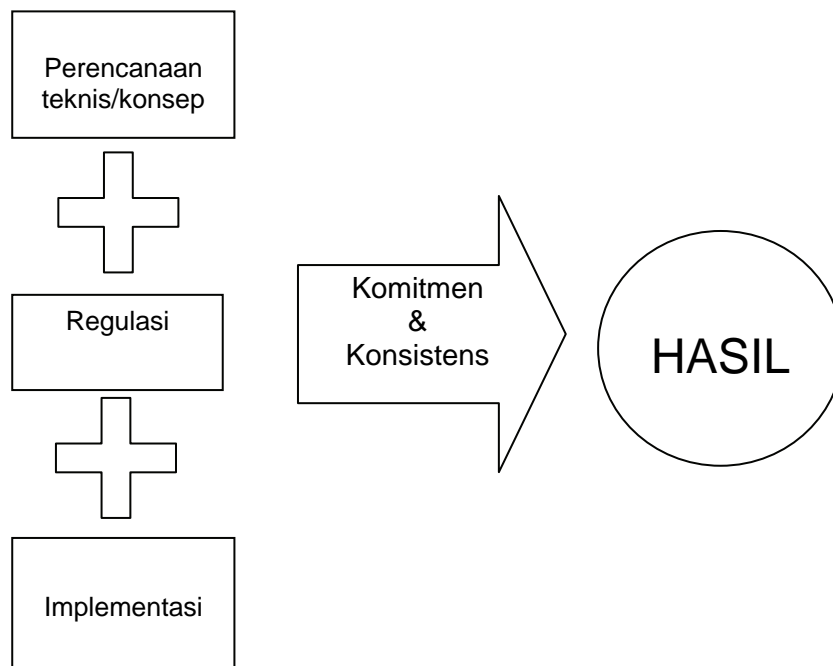
- Didasarkan pada pemikiran bahwa pada dasarnya setiap aktivitas pembangunan pasti akan menimbulkan dampak terhadap lingkungan, maka Summarecon serpong sebagai sebuah perusahaan pengembang yang bergerak dalam bidang pembangunan perumahan dikawasan Serpong – Tangerang, telah memutuskan untuk menjadi pengembang yang berwawasan lingkungan sejak awal mula keberadaannya, tentu saja sebuah tekad tidak cukup berarti tanpa tindakan nyata.



- Persoalan pertama adalah bagaimana cara menghasilkan produk yang hijau dan ramah lingkungan. Hal ini tentu saja tidak terlalu sulit untuk diwujudkan dengan pengalaman Summarecon grup selama 30 tahun sebagai pengembang.
- Persoalan berikutnya yang lebih besar adalah apa yang akan terjadi setelah produk selesai dan diserahkan kepada konsumen? Akankah kiranya konsumen dapat terus menggunakan produk yang telah menjadi miliknya sesuai dengan konsep awalnya?
- Pertanyaan ini tentu tidak perlu dipertanyakan lagi apabila konsumen Summarecon Serpong termasuk dalam kategori konsumen yang memiliki “ Green LifeStyle “.
- Apakah konsumen Summarecon serpong termasuk konsumen yang memiliki “ Green LifeStyle “ ? Tentu saja, jawabnya tidaklah mudah karena secara umum masyarakat indonesia **belum** memiliki “ Green LifeStyle “.

- Jika demikian apa gunanya meluncurkan produk yang “ Green “ dan berwawasan lingkungan apabila setelah diserahkan ke konsumen, hanya tinggal menjadi slogan kosong belaka?
- Dengan kesadaran penuh akan adanya tantangan yang berat dari konsumen dan resiko untuk menjadi tidak populer, Summarecon serpong memutuskan untuk **membantu transformasi** konsumennya menjadi konsumen yang memiliki “ Green LifeStyle “ secara konsisten dan terus menerus.

### SKEMA



## 2. PERENCANAAN TEKNIS / KONSEP

Summarecon Serpong memilih untuk menerapkan konsep yang **sederhana** namun “**workable**“. Wilayah yang paling mudah untuk disentuh adalah wilayah perencanaan lingkungan, seperti antara lain:

### A. TATA HIJAU

- Penanaman & pemeliharaan pohon sebagai penghasil oksigen. Diusahakan agar tiap – tiap cluster perumahan mampu menghasilkan sendiri oksigen yang mencukupi bagi segenap penghuninya.

Misal :

Kebutuhan O<sub>2</sub>/org/hari = 0,5 kg

1 pohon menghasilkan O<sub>2</sub>/pohon/ hari = 1,2 – 1,5 kg

1 Cluster = 180 rumah

Penghuni = 180 x 5 org  
= 900 orang

Maka kebutuhan pohon dalam satu cluster adalah sebanyak :

$$\frac{900 \times 0,5}{1,2} = 375 \text{ pohon}$$

- b. Pemilihan jenis pohon yang mampu menghasilkan banyak O<sub>2</sub> dan sekaligus juga disukai oleh konsumen untuk menghindarkan kemungkinan pengembangan.



## B. TATA KELOLA AIR

- a. Penyediaan sumur resapan dan lubang biopori yang memadai sehingga air hijau secara maksimal dikembalikan ke tanah.
- b. Penyediaan greasetrap pada setiap rumah untuk menghindarkan lemak masuk kedalam aliran drainage kota.
- c. Penyediaan STP – seluruh grey water diolah kembali sebagai air untuk menyiram taman.
- d. Penyediaan WTP – Seluruh kebutuhan akan air dipasok oleh WTP untuk menghindarkan pengambilan air tanah.

## C. TATA KELOLA SAMPAH

- a. Penyediaan tempat sampah dua ruang pada setiap rumah.



- b. Pusat pengolahan sampah terpadu yang terdiri dari :
  - **Depo daur ulang**  
Bekerjasama dengan yayasan Budha Tzu Chi seluruh sampah organik yang dapat didaur ulang dikumpulkan di depo ini untuk kemudian dibersihkan, dipilah dan dikirim ke pusat-pusat daur ulang.





- **Depo sampah basah**

Bekerjasama dengan “Rumah Perubahan” Seluruh sampah organik diproses untuk dijadikan kompos yang kemudian digunakan untuk pemupukkan taman diwilayah Summarecon Serpong, juga sebagian dijadikan biomasa dan briket.



- **Depo puing bangunan**

Puing bangunan bila dibiarkan tidak dikelola, maka pada suatu ketika akan dapat menjadi serius bagi lingkungan, seperti masalah penurunan tanah, longsor, dsb.

Di Depo puing dilaksanakan kegiatan pemilahan sampah bangunan menjadi 3 bagian yaitu : kayu, metal, puing berbahan dasar tanah/semen.

Kayu dan metal dijual, sedangkan puing berbahan dasar tanah/semen dihancurkan sampai dengan ukuran tertentu untuk dijadikan bahan urugan tanah.



### 3. REGULASI

- Regulasi diperlukan untuk mengatur hal-hal yang harus diketahui dipahami dan disepakati oleh konsumen (warga) selama mereka tinggal dikawasan Summarecon Serpong.
- Regulasi Estate Summarecon Serpong dibagi menjadi 3 bagian utama yaitu :
  - Ketentuan umum & administratif
  - Ketentuan teknis (tata bangun & tata lingkungan)
  - Ketentuan dan tata cara penghunian.
- Bagian yang paling penting dalam topik bahasan kita adalah ketentuan teknis yang secara detail mengatur tentang antara lain
  - Areal yang boleh dikembangkan
  - Areal terbuka minimum yang harus dipertahankan
  - Larangan penebangan pohon
  - Larangan pembuatan sumur pantek
  - Dsb

### 4. IMPLEMENTASI

Perencanaan yang baik, regulasi yang rapi tidak akan berhasil tanpa adanya tim estate managemen yang tangguh dan peduli. Penolakan, komplain serta usaha-usaha untuk melanggar regulasi pada awalnya sangat intens terjadi. Sangatlah dapat dipahami bahwa hal-hal tersebut timbul karena ketidaktahuan warga. Disamping penegakkan regulasi secara tegas, diperlukan juga kegiatan edukasi, kampanye dan sosialisasi terus menerus bagi warga.

Kegiatan-kegiatan tersebut pada akhirnya mampu menimbulkan kesadaran baru bagi warga yang ternyata secara perlahan tapi pasti juga mentransformasi lifestyle menjadi "Green Lifestyle"

Pada saat ini ( 6 tahun setelah regulasi estate diberlakukan ) warga Summarecon Serpong pada umumnya telah memiliki pandangan yang positif tentang arti penting dari kelestarian lingkungan. Hal ini dapat diindikasikan dari :

- Menurunnya tingkat komplain dan pelanggaran atas regulasi teknis.
- Meningkatnya jumlah pohon besar disemua cluster dari jumlah awal yang ditanam oleh pengembang.
- Meningkatnya populasi dan jenis burung di kawasan Summarecon Serpong.
- Meningkatnya jumlah warga yang menjadi relawan depo daur ulang Tzu Chi.
- Dsb.

### 5. PENUTUP

Dengan adanya **perencanaan, regulasi & implementasi** yang dilaksanakan secara **konsisten** serta didukung oleh **komitmen** penuh dari manajemen maka Proses pentransformasian lifestyle warga kearah "Green Lifestyle" ternyata bukan merupakan hal yang mustahil untuk diwujudkan.

**KELOMPOK A**

**PSIKOLOGI DAN ARSITEKTUR**



## **ARCHi (Active, Renewable, Cool, High idea) - tecture for GREEN and 'SOFT' life cycle.**

***-Daily reflection-***

**Tanny, ST., MT., IAI**

(Alumnus Prodi Magister Teknik Arsitektur UAJY)

E-mail : [tanny\\_ginardi@yahoo.com](mailto:tanny_ginardi@yahoo.com)

### **Abstract**

*Long before we were born into the world, the earth had been so beautifully created. It became such a beautiful and comfortable place to live for all creatures – human being, animals, and plants. There were dance, joke, and sings in such an amazing harmony. Nature and culture walk hand in hand and interconnected one to another creating a life pattern called life style. A strategy that can be formulated to anticipate the current upheaval of nature is to find a way to give the added values in our life and become more matured in responding the existing phenomena through a sustainable concept with an increasing care in order to be fruitful and developing.*

*Architect has an active role that finally influences the environment. Design pattern, choice of materials and elements by environmental and developmental designer cannot be separated from the users' culture and tradition. The sustainable, renewable and continuously developed concept will create a cool and comfortable design and has 'supreme' meaning to the users. The created ideas are expected to bridge the 'principal basic concept' belonged to humanist architecture that impresses upon the life essence for serving, protecting, and becoming more matured in terms of what has been, is being, and is going to be done.*

*The words 'green' and 'soft' constitute an aim that become the crucial foundation for all methods and guidelines expected to be a continuous reflection for the architects during their work in their professional circle. Getting older is a must, but growing matured is a choice. Are we matured enough in responding life choices?*

**Key words:** *creatures, sustainability, architect, and reflection*

### **Abstraksi**

*Jauh sebelum kita dilahirkan, bumi telah tercipta begitu indahnya. Alam menjadi tempat yang indah dan menyenangkan bagi semua makhluk hidup – manusia, hewan dan tumbuhan. Ada tarian, canda, dan nyanyian, suatu irama yang menakjubkan. Alam dan budaya berjalan berkesinambungan, saling kait mengait, sehingga timbul suatu pola kehidupan, yaitu gaya hidup. Strategi yang bisa timbul untuk mengantisipasi gejala alam saat ini adalah bagaimana memberi arti 'lebih' dalam hidup kita dan menjadi lebih 'dewasa' dalam menyikapi fenomena yang ada dengan konsep yang 'sustain'-terus berlanjut dengan kepedulian yang terus dipupuk agar terus berbuah dan berkembang.*

*Arsitektur mempunyai peran aktif, yang pada akhirnya akan sangat berpengaruh bagi lingkungan. Bentuk desain, pilihan material dan bahan oleh pendesain lingkungan atau bangunan tidaklah lepas dari budaya maupun tata cara masyarakat pengguna. Konsep yang dapat terus dikembangkan,*



*diperbaharui akan menciptakan suatu desain yang adem dan nyaman, sekaligus berarti 'tinggi' bagi pengguna. Ide-ide yang timbul diharapkan mampu menjembatani 'principal basic concept' arsitektur yang humanis, yang mengingatkan esensi kehidupan yang melayani, mengayomi, dan menjadi lebih dewasa dengan apa yang telah, sedang dan akan dilakukan.*

*Kata 'Hijau' dan 'lembut' merupakan tujuan yang mendasari segala metode dan pedoman yang diharapkan mampu menjadi refleksi terus menerus dalam arsitek berkarya di tengah lingkaran kehidupan. Menjadi tua adalah kemestian, tetapi menjadi dewasa adalah pilihan. Sudahkah menjadi dewasa dalam menyikapi pilihan-pilihan?*

**Kata-kata kunci: makhluk hidup, keberlanjutan, arsitektur dan refleksi**

## 1. PENDAHULUAN

Jauh sebelum kita dilahirkan, bumi telah tercipta begitu indahnya. Alam menjadi tempat yang indah dan menyenangkan bagi semua makhluk hidup – manusia, hewan dan tumbuhan. Ada tarian, canda, dan nyanyian, suatu irama yang menakjubkan. Manusia diciptakan sebagai manusia telanjang oleh Sang Pencipta, Manusia adalah pengelola bumi, sebab itu tak ada hak untuk memiliki dan merusak. Tugas manusia adalah merawat dan berbagi kehidupan bagi sesama dan alam semesta. Dalam dunia ini banyak sekali hal yang bersifat misteri. Tuhan membuka diriNya supaya dapat dikenal manusia. Manusia hendaknya belajar dari ciptaan Tuhan. Alam begitu teratur dan tertata begitu indahnya. Sayang sekali manusia merusaknya dan hanya mengikuti kehendaknya sendiri, sehingga tatanan menjadi rusak dan bencanalah yang dituai manusia.

Pada prosesnya, alam dan budaya berjalan berkesinambungan, saling kait mengait, sehingga timbul suatu pola kehidupan, yaitu gaya hidup. Strategi yang bisa timbul untuk mengantisipasi gejolak alam saat ini adalah bagaimana memberi arti 'lebih' dalam hidup kita dan menjadi lebih 'dewasa' dalam menyikapi fenomena yang ada dengan konsep yang 'sustain'- terus berlanjut dengan kepedulian yang terus dipupuk agar terus berbuah dan berkembang. Suatu fenomenahidup pasti terbingkai oleh waktu, tetapi nilai dari suatu peristiwa bisa menjadi sebuah pelajaran yang mengatasi waktu sehingga tidak terbatas pada saat peristiwa itu terjadi. Apabila dalam paper ini ada cerita yang berisi suatu peristiwa, yang terbingkai oleh waktu, maka nilai-nilai dari peristiwa itu bisa mengatasi waktu, karena refleksi. Suatu peristiwa memang bisa berdiri sendiri, tetapi kalau direfleksikan pada akhirnya akan membuat hidup semakin kaya, sehingga satu peristiwa akan sambung dengan peristiwa lainnya. Oleh karena itu sebagian besar dari isi paper ini merupakan hasil refleksi harian, merupakan pencerminan diri terhadap apa yang terjadi, dan hikmah yang dapat diambil, kemudiandisajikan dalam bentuk karya tulis ilmiah.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Penegasan konteks 'green' and 'soft' architecture dilatar belakangi dengan fenomena yang sedang terjadi di bumi ini. Fenomena alam yang terus bergejolak dan mengalami perubahan ekstrim mengajak manusia sebagai salah satu penghuni bumi yang berakal dan bertalenta untuk bertindak dan melakukan sesuatu. Dalam buku resistensi gaya hidup, dikatakan bahwa sebenarnya ada estetika tertentu dalam diri seseorang yang turut bekerja membentuk identitas. Pada dasarnya estetika dipahami bukan sebagai teori keindahan, melainkan teori merasakan. Demikian juga dalam tema makalah ini, yang lebih menekankan pada hal-hal yang tidak nampak, ketimbang hal-hal yang nampak. Gaya hidup merupakan suatu manifestasi yang selalu berada pada ranah kesadaran. Sehingga gaya hidup berjalan sebagai seperangkat ekspektasi yang bertindak sebagai suatu bentuk kontrol terkendali terhadap munculnya ketidakpastian dalam kehidupan sosial masyarakat.

### 3. METODE PENELITIAN

Pendekatan pembahasan permasalahan aktual menggunakan metode studi pustaka, pengamatan visual dan observasi sehari-hari.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Arsitektur mempunyai peran yang aktif, yang pada akhirnya akan sangat berpengaruh bagi lingkungan. Bentuk desain, pilihan material dan bahan oleh pendesain lingkungan atau bangunan tidaklah lepas dari budaya maupun tata cara masyarakat pengguna. Konsep yang dapat terus dikembangkan, diperbaharui akan menciptakan suatu desain yang adem dan nyaman, sekaligus berarti 'tinggi' bagi pengguna. Ide-ide yang timbul diharapkan mampu menjembatani '*principal basic concept*' arsitektur yang humanis, yang mengingatkan esensi kehidupan yang melayani, mengayomi, dan menjadi lebih dewasa dengan apa yang telah, sedang dan akan dilakukan.

Arsitektur merupakan kristalisasi dari pandangan hidup sehingga bukan semata-mata teknik dan estetika bangunan namun juga merupakan ruang fisik untuk aktivitas manusia yang memungkinkan pergerakan manusia dari satu tempat ke tempat lainnya. Dalam proses tersebut, dimensi yang berpengaruh adalah manusia, perilaku ('*life-style*'), lingkungan dan waktu. Sementara alam, bangunan, elemen pengisi dan pelaku kegiatan saling berinteraksi. Konsep yang diangkat disini adalah mencakup unsur: Active, Renewable, Cool dan High idea.

**Active** = *Active design for environment*

Arsitektur tidak berhenti pada proses kreasi ruang lingkup fisik saja, namun arsitektur merupakan lingkup dinamis yang selalu berinteraksi dengan lingkup alamiah dan hubungan timbal baliknya dan menciptakan suatu sistem yang berjalan aktif maupun pasif untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

**Renewable** = *renewable alternative energy*

Mengembangkan alternatif energi yang mampu merubah dunia dengan membawa '*power*' pada kehidupan manusia.

Tabel 4.1. Sumber Energi Terbarukan

Sumber Energi	Jenis Energi
Energi Surya	Energi cahaya
	Energi panas
	Energi Angin
	Energi Air
	Bioenergi (biogas, bahan bakar nabati, kayu bakar)
Energi rotasi bumi	Energi pasang surut
	Energi gelombang laut
	Energi angin
Energi geotermal	Energi panas

**Cool** = '*Cool designed*';

desain yang memberikan 'kesejukan' sekaligus 'Cool'

a. **High idea** = *high idea to invent the future*

'*High idea, start from basic activity*'. Mulai dari diri sendiri untuk menghasilkan dan menjalani hidup dengan ide-ide maupun pemikiran yang sederhana. '*Like to walk*' adalah suatu aktivitas yang '*easier, cheaper, faster*', dan '*more enjoyable*'. Dengan berjalan kaki, maka ada interaksi langsung dengan alam dan melatih indera untuk lebih mencintai alam.

Berikut ini merupakan 3 sasaran penting dalam desain arsitektur yang dicapai melalui konsep dan unsur kunci diatas, meliputi:

- *Waste reduction*
- *Innovative designs*
- *Alternative energy*



Gambar 4.1. Ilustrasi sasaran dalam desain arsitektur

Bila direfleksikan ke dalam fenomena nyata pada situasi dan kondisi saat ini: maka paradigma baru dalam pembangunan negara yang melaksanakan pembangunan nasional menggunakan ukuran kemajuan (indikator) dengan pertumbuhan ekonomi, kemajuan teknologi, dan gaya hidup mewah. Ukuran kemajuan pembangunan dengan menggunakan pertumbuhan ekonomi, kemajuan teknologi dan gaya hidup mewah sering kali menciptakan kemiskinan, kerusakan alam lingkungan, konflik sosial dan penindasan demokrasi dan hak asasi manusia. Kemajuan pembangunan sering diukur dengan makin banyaknya barang yang diproduksi, pemakaian teknologi canggih, dan pola hidup mewah yang dijalankan oleh sekelompok orang elit. Kemajuan tersebut sering mengabaikan kelestarian sumber alam yang terbatas dan kesejahteraan orang banyak dalam jangka panjang. Refleksi pernyataan tentang ukuran kemajuan seharusnya adalah:

- Bukan makin banyak mobil pribadi yang beroperasi di jalan raya, tapi kemudahan/keselamatan rakyat banyak yang menggunakan kendaraan umum.
- Bukan makin mewah mobil yang harus dibuat tetapi mobil hemat energi yang harus diciptakan.
- Bukan makin banyak rumah sakit modern yang dibangun, tetapi makin banyak rakyat yang disentuh pelayanan kesehatan.
- Bukan kemajuan teknologi dan pertumbuhan ekonomi yang mengukur kesejahteraan rakyat, tetapi rakyat yang mengukur manfaat kemajuan teknologi dan pertumbuhan ekonomi untuk kesejahteraan mereka.

Maka beberapa aspek indikator keberhasilan pembangunan antara lain:

- Penataan hak milik pribadi dan penggunaan tanah,
- Partisipasi rakyat
- Demokrasi
- Hak Asasi Manusia
- Keadilan bagi semua orang, dan
- Kelestarian alam.

Sehingga paradigma baru tersebut memperhatikan:

1. Pembangunan berpusat pada rakyat ( *people centered development*)
2. Kelestarian lingkungan.
3. Kemandirian rakyat.

Point ke-dua menuntut peran serta arsitek untuk ikut memelopori masyarakat dalam menjaga kelestarian lingkungan.



Gambar 4.2. Ilustrasi konsep keberlanjutan

Tujuan dari konsep 'green' dan 'soft' yang dimaksud adalah konsep keberlanjutan yang didasari oleh esensi hidup dan refleksi yang terus menerus pada siklus kehidupan yang berpijak pada kenyamanan thermal lingkungan.

## 5. KESIMPULAN

Kata 'Hijau' dan 'lambut' merupakan tujuan yang mendasari segala metode dan pedoman yang diharapkan mampu menjadi refleksi terus menerus dalam arsitek berkarya di tengah lingkaran kehidupan.



Gambar 5.1. Ilustrasi konsep 'green' and 'soft'

Penerapan konsep 'green building' dalam menyikapi fenomena dan tuntutan keberlanjutan lingkungan antara lain dilakukan dengan:

- a. Siting n structure design efficiency;
- b. Energy efficiency;
- c. Water efficiency;
- d. Material efficiency;
- e. Indoor environmental kualitas enhancement;
- f. Operations and maintenance optimization; dan
- g. Waste reduction



Gambar 5.2 Ilustrasi energi surya

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan ini disampaikan ungkapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya pada panitia pelaksana SCAN (Sustainable, Culture, Architecture and Nature), semoga segala upaya, cita-cita tercapai dan memberi arti bagi keilmuan khususnya dan bagi masyarakat pada umumnya.



Gambar 6.1. Ilustrasi kebebasan, refleksi dan 'high idea'

## 7. DAFTAR PUSTAKA

1. Banawiratma, Y.B., 1994, Merawat dan berbagi kehidupan, Pustaka Teologi, Penerbit Kanisius.
2. Susanto L.H., Pr, 2004, Let a mystery be a mystery, Penerbit Dioma, Malang.
3. Adlin A., 2006, Resistensi Gaya Hidup: Teori dan Realitas, Forum Studi Kebudayaan, penerbit Jalasutra.
4. Chaney, D., 2009, Lifestyles, Sebuah Pengantar Komprehensif, Penerbit Jalasutra.
5. Laurens, J.M., 2005, Arsitektur dan Perilaku Manusia, Grasindo.
6. Halim D., PhD., 2005, Psikologi Arsitektur – Pengantar Kajian Lintas Disiplin, Grasindo.
7. Frick H. dan Mulyani T.H., 2006, Arsitektur Ekologis, Konsep arsitektur ekologis di iklim tropis, penghijauan kota dan kota ekologis, serta energi terbarukan, Penerbit Kanisius – Soegijapranata University Press.

## PUSAT PENGEMBANGAN SIKAP

Kevin

Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur  
Universitas Tarumanagara  
E-mail: [pon\\_punya\\_mail@yahoo.com](mailto:pon_punya_mail@yahoo.com)

### ABSTRACT

*Urban lifestyle community in particular, a lack of understanding of the importance of attitudes to be active in supporting the green movement. One of the measures taken to support the green movement is to maintain good environmental hygiene at home and outside the home. As a young man who cares about the environment, especially in campus awareness of green issues have to be built in the campus environment. Building concern over the attitude of students, faculty, and the staff employees is very important, because at first we have to build environmental awareness through education both formal and nonformal education. Attitudes must be built from the thing - the little things first, because without doing the little things in advance there would be no great thing that happened. Everyone should know that all the little things that will have a huge impact on the environment and on Earth. The attitudes will be built through the rules, that are in shape and admonish one another habit to throw garbage in its place, either of the employees of the campus, both teachers and from students. Without the cooperation in the campus environment is not going to happen good habit to the campus itself and the environment. Good cooperation between teachers and students and campus employees support each other in the green movement will motivate yourself and others, both on campus and off campus. The attitudes of mutual support and cooperation would not only be useful in the present, but in a production environment in the future and the future cooperation between people will improve the quality of human life itself, because of initially humans are individuals who are social beings. Through the human habits they are designed to form a character, the future will bring a good attitude from the man himself. For this case is a human being who cares about the environment, not a selfish man to exploit resources excessively without considering the environment.*

**KEY WORDS :** *Urban Lifestyle, The Green Movement, Attitudes, Habit, Character, Resources*

### ABSTRAK

Gaya hidup masyarakat khususnya perkotaan, kurang memahami pentingnya sikap untuk aktif dalam mendukung gerakan “green”. Salah satu tindakan yang dilakukan untuk mendukung gerakan “green” ini adalah dengan menjaga kebersihan lingkungan baik didalam rumah maupun diluar rumah. Sebagai anak muda yang peduli terhadap lingkungan, khususnya di kampus kepedulian terhadap masalah “green” harus dibangun di lingkungan kampus. Membangun kepedulian melalui sikap para mahasiswa maupun dosen dan para staf karyawan sangatlah penting, karena pada mulanya kesadaran akan lingkungan harus dibangun lewat pendidikan baik secara formal maupun secara nonformal. Sikap harus dibangun dari hal – hal yang lebih kecil terlebih dahulu, karena tanpa melakukan hal kecil terlebih dahulu tidak akan ada hal besar yang terjadi. Setiap orang harus tahu bahwa hal – hal kecil yang dilakukan akan membawa dampak yang sangat besar bagi lingkungan maupun bagi bumi. Sikap – sikap akan dapat dibangun melalui peraturan – peraturan yang di bentuk, maupun kebiasaan saling menegur untuk membuang sampah pada tempatnya, baik dari karyawan kampus, baik dari dosen maupun dari mahasiswa. Tanpa adanya kerjasama di lingkungan kampus tidak akan terjadi kebiasaan yang baik untuk kampus itu sendiri maupun bagi lingkungan. Kerjasama yang baik antara dosen dan karyawan kampus dengan mahasiswa untuk saling mendukung dalam hal gerakan “green” akan memotivasi diri sendiri maupun orang lain, baik dalam lingkungan kampus maupun diluar lingkungan kampus. Sikap saling mendukung dan bekerja sama bukan hanya akan bermanfaat pada saat ini namun di lingkungan kerja nantinya maupun dimasa yang akan datang.

Kerjasama antara manusia akan menaikkan kualitas hidup manusia itu sendiri, karena pada awalnya manusia adalah makhluk individu yang bersifat sosial. Melalui kebiasaan manusia yang dibangun untuk membentuk sebuah karakter, nantinya akan memunculkan sebuah sikap yang baik dari manusia itu sendiri. Untuk kasus ini adalah manusia yang peduli akan lingkungannya, bukan manusia yang egois untuk mengeksploitasi sumber daya secara berlebihan tanpa memikirkan lingkungan.

**KATA KUNCI :** Gaya Hidup Urban, Gerakan “green”, Sikap, Kebiasaan, Karakter, sumberdaya

## 1. PENDAHULUAN

Melihat lingkungan yang ada sekarang ini menunjukkan ketidakpedulian manusia terhadap lingkungan. Ketidakpedulian manusia ditunjukkan lewat hasil yang terjadi pada lingkungan kita saat ini. Kasus – kasus yang terjadi adalah penggarapan sumber daya secara berlebihan, pemakaian energi secara berlebihan, membuang sampah sembarangan, penebangan pohon terus menerus, penggunaan sumber daya yang tidak dapat didaur ulang secara berlebih, membuat polusi baik udara maupun melalui air, dan sebagainya.

Sekarang ini teknologi sudah berkembang sangat pesat untuk mendukung program “green”, namun teknologi yang muncul saat ini masih terlampau mahal untuk dijangkau oleh masyarakat. Khususnya masyarakat yang masih berada di negara berkembang tidak ingin membuang uang mereka untuk barang yang terlampau mahal namun tidak terlalu menguntungkan bagi mereka. Masyarakat di negara berkembang khususnya Indonesia masih melihat manfaat yang ada hanya kepada diri sendiri sehingga menurut mereka hal untuk melestarikan lingkungan dengan teknologi hanya dilakukan untuk orang – orang yang golongan ekonominya berada di atas.

Dukungan untuk program “green” bukan hanya dapat dilakukan melalui teknologi – teknologi yang berkembang saja namun lewat pengembangan sikap kita untuk peduli di kehidupan sehari – hari walaupun hanya berupa hal – hal yang kecil namun sangat bermanfaat bagi kehidupan dimasa yang akan datang. Hal – hal kecil akan lebih bermanfaat bila dilakukan dibandingkan dengan hal – hal atau program yang sangat besar dan “wah...” namun tidak dijalankan ataupun sulit untuk dijalankan, karena orang akan mulai malas melakukan sesuatu apabila hal tersebut bersifat sangat rumit untuk dikerjakan dan menghasilkan sesuatu yang hanya memberikan dampak yang sangat kecil.

Seorang murid tidak akan berkembang tanpa adanya dukungan dari orangtua maupun guru – guru pengajar. Dengan adanya motivasi dari seorang pengajar maupun teman dapat meningkatkan respon sikap seorang murid untuk melakukan berbagai hal. Tiap dukungan motivasi dari orangtua walaupun sedikit namun sangat berarti bagi seorang anak sehingga perlu adanya dorongan dari orangtua dengan mempercayai para pengajar dan mendukung tiap kegiatan anak mulai dari hal – hal yang sangat sederhana. Hal – hal yang sangat sederhana dapat dilakukan dengan cara ikut mengambil bagian dalam kegiatan seorang anak tanpa mengkritik seorang anak. Oleh karena adanya hal – hal yang mudah dilakukan untuk dikerjakan akan menjadi dorongan sehingga tidak akan ada hal – hal yang terlalu besar ataupun terlalu sulit untuk dikerjakan.

Lingkungan selalu membentuk sikap dari seseorang. Dengan adanya kerja sama antara lingkungan dengan manusia, dapat terjalin kesinambungan yang saling mendukung satu dengan yang lainnya. Lingkungan ada bukan hanya untuk kepentingan umat manusia secara seutuhnya, namun ada kepentingan lain yang harus diperhitungkan. Manusia memang seutuhnya dapat menguasai lingkungan, namun bila tidak dibatasi nantinya dimasa yang

akan datang lingkungan yang ada sudah semakin sulit untuk “bekerjasama” dengan manusia.

## **2. SIKAP PEDULI TERHADAP LINGKUNGAN**

Gaya hidup yang dibentuk oleh lingkungan membuat orang yang ingin sekali untuk mendukung gerakan “*green*” menjadi sangat malas oleh karena tidak adanya kerjasama dalam mewujudkan gerakan “*green*” ini. Pembentukan sikap yang kritis dapat kita bangun di lingkungan kita sendiri seperti di lingkungan kampus maupun didalam rumah tempat kita tinggal.

Mulai dari hal – hal kecil ini kita dapat membangun sebuah sikap yang peduli terhadap lingkungan. Salah satu hal kecil yang dapat kita lakukan didalam rumah adalah kita dapat mematikan lampu bila tidak dipakai, karena 21% energi bangunan digunakan untuk keperluan penerangan sehingga apabila kita dapat memanfaatkan energi listrik seperlunya saja dan jika di setiap rumah melakukan hal yang sama maka besar sekali dampak penghematan yang dilakukan. Pemerintah juga melakukan penghematan energi dengan mengajak kita untuk mematikan lampu bersama – sama pada malam hari hanya dalam waktu 1 - 2 jam kita dapat menghemat energi yang luar biasa besarnya.

Hal yang dapat kita lakukan lainnya adalah dengan memisahkan sampah, antara sampah plastik, sampah yang organik , dan sampah yang non organik. Saat kita memisahkan sampah terlebih dahulu kita dapat menghemat energi secara tidak langsung karena nantinya di tempat pembuangan akhir tidak diperlukan lagi alat maupun pekerja untuk memisahkan jenis – jenis sampah, sehingga tidak ada energi yang terbuang dengan percuma.

## **3. TEMPAT PEMBELAJARAN SIKAP**

Tempat pembelajaran yang paling baik adalah dilingkungan kita sendiri yang dimana kita sering beraktifitas baik kita datang maupun kita tempati. Tempat pembelajaran sikap dapat dilakukan dimana saja sebagai contoh saya akan membahas kehidupan kampus di Jakarta.

Sebagai seorang mahasiswa disebuah kampus di Jakarta, kepedulian terhadap lingkungan kurang diterapkan. Hal kecil yang seharusnya dilakukan oleh orang – orang yang berpendidikan seringkali di sepelekan oleh mahasiswa itu sendiri, contohnya seperti membuang sampah pada tempatnya. Seringkali mahasiswa menganggap bahwa buang sampah di mana saja boleh oleh karena pada nantinya akan ada karyawan di kampus yang akan membersihkan. Ada juga yang beranggapan bahwa hanya sampah kecil sehingga buang dimana saja boleh. Anggapan bahwa yang buang sampah sembarangan juga banyak dilakukan, jadi mengapa harus repot – repot buang sampah pada tempatnya, sedangkan yang lain saja tidak. Para mahasiswa juga seringkali beralasan bahwa peletakan tempat sampah cukup jauh sehingga mereka malas membuang sampah, dan seringkali meninggalkan sampah yang mereka buat. Ajakan membuang sampah pada tempatnya sudah terpampang dimana saja, hingga di sudut – sudut bangunan, dan ajakan untuk membuang sampah tersebut sudah terpampang rapi dan di buat semenarik mungkin, namun tetap saja para mahasiswa .

Tindakan membuang sampah sembarangan juga sering kali dilakukan oleh karyawan kampus sendiri seperti membuang puntung rokok sembarangan, dan juga seringkali tidak membersihkan tempat sampah yang sudah terlewat penuh, sehingga sampah di tempat sampah bertumpuk – tumpuk hingga keluar, dan terjatuh di sekeliling tempat sampah. Dampak yang dihasilkan adalah para mahasiswa sangat malas membuang sampah pada



tempatnyanya oleh karena sudah terlampaui penuh sampah – sampah yang ada di tempat sampah.

Para dosen juga seharusnya mendukung gerakan yang sangat mudah ini yaitu membuang sampah pada tempatnya, dengan cara menyediakan tempat sampah yang dibagi menjadi tiga bagian sehingga para mahasiswa dapat membuang sampah sekaligus langsung memisahkan sampah – sampah yang ada. Dengan menyediakan tempat sampah yang terbagi tiga dapat membuat mahasiswa aktif mengambil bagian, dan di tiap kelas juga perlu tempat sampah yang cukup besar agar mahasiswa dapat membuang sampah tanpa harus jauh sekali untuk membuang sampah. Peletakan tempat sampah diatur sedemikian rupa agar orang yang ingin membuang sampah tidak perlu berjalan cukup jauh untuk membuang sampah, sehingga tidak ada lagi alasan malas untuk membuang sampah oleh karena letak tempat sampah yang jauh. Peraturan untuk tidak membuang sampah sembarangan dan lebih memperhatikan lingkungan juga dapat dilaksanakan dengan memberikan sanksi yang cukup tegas bagi yang melanggar peraturan tersebut.

Peran sebuah kampus dapat melalui Pengajaran, Penelitian, dan Pengabdian pada masyarakat. Sehingga sebuah kampus membawa dampak bagi lingkungannya baik dampak positif maupun dampak negatif. Saat masalah sampah tidak terurus dengan baik maka akan membentuk masyarakat sekitar maupun masyarakat kampus yang tidak akan peduli dengan lingkungannya. Sehingga sebuah kampus harus dapat membangun mahasiswa dengan menggunakan pembelajaran baik secara formal maupun informal.

#### **4. PEMBELAJARAN SCARA FORMAL**

Pembelajaran sikap dapat diajarkan lewat pendidikan formal seperti adanya mata kuliah Pembentukan karakter, maupun adanya mata kuliah sejenis untuk membentuk sikap ataupun karakter seseorang agar lebih baik. Dengan adanya mata kuliah khusus untuk membentuk sebuah karakter yang peduli dengan lingkungan diharapkan akan membantu mahasiswa maupun lingkungan yang akan terbentuk nantinya, yaitu orang yang akan menjadi lebih baik.

Salah satu cara lainnya adalah dengan memberikan seminar tentang *sustainable* maupun program yang bertema “*green*”, yang harus diikuti oleh seluruh mahasiswa. Didalam seminar ini juga perlu adanya penyuluhan atau pengajaran tentang penghematan energi yang secara mudah dapat dilakukan terus menerus dan tetap konsisten. Contoh yang paling *relevan* adalah tidak membuang – buang air bersih, dengan mematikan keran air sebelum penuh didalam bak mandi atau bak penampungan air, tindakan tersebut akan mencegah terbuangnya air dengan sangat percuma. Penghematan air bersih dilakukan agar tidak terjadi masalah kekurangan air bersih di sebuah lingkungan, dan juga akan menghemat energi untuk melakukan kegiatan mendaur ulang air. Hal yang kecil dan bermanfaat, bila dilakukan dengan konsistensi akan menghasilkan dampak positif yang sangat besar.

#### **5. PEMBELAJARAN SECARA INFORMAL**

Pembelajaran secara informal dapat dilakukan setiap mahasiswa untuk memperbaiki sikap peduli terhadap lingkungan. Pembelajaran secara informal didapat melalui lingkungan sekitar seorang mahasiswa, sehingga orang yang berperan sangat penting adalah seorang dosen. Seorang dosen juga harus memberikan contoh yang baik untuk mendukung gerakan “*green*” ini. Tugas dosen adalah mengajar, sehingga baik secara langsung (didalam kelas) maupun secara tidak langsung (lewat sikap, dan karakter seorang dosen) akan memberikan

contoh bagi para mahasiswa. Tindakan saling mendukung ini yang membuat para dosen dengan mahasiswa saling proaktif dalam bertindak.

Setiap dosen harus siap menegur mahasiswa untuk mendukung program “*green*” apabila dosen tersebut melihat tindakan yang tidak tepat pada seorang mahasiswa. Setiap mahasiswa juga harus dapat menegur seorang dosen yang terlihat melakukan tindakan yang tidak tepat. Mungkin pada mulanya seorang mahasiswa takut untuk menegur seorang dosen, namun tindakan takut ini sangat tidak tepat, oleh karena lingkungan yang kita bangun adalah lingkungan kampus kita sendiri yang membawa dampak bagi semua orang yang berada di lingkungan kampus. Perasaan tidak enak untuk menegur seorang dosen karena mereka lebih tua dibandingkan dengan mahasiswa harus segera dihilangkan, bukan berarti sebagai seorang mahasiswa dapat menegur seorang dosen dengan sesukanya, namun menegur orang yang lebih tua juga merupakan salah satu praktik pembelajaran sikap yang nantinya akan bermanfaat di dunia kerja, sehingga diperlukanlah bahasa yang sopan dalam hal menegur.

Seorang dosen juga harus dapat menentukan sikap, bukan hanya menerima teguran dari seorang mahasiswa, seorang dosen juga harus dapat memahami bahwa mahasiswa menegur dengan tujuan untuk membentuk lingkungan yang optimal. Kenapa mahasiswa dengan dosen harus bersama sama membentuk lingkungan yang optimal? Oleh karena lingkungan membentuk stimulasi yang membawa dampak bagi setiap orang, dan dampak yang terjadi adalah peningkatan Arousal yaitu peningkatan aktifitas autonomik tubuh. Peningkatan aktifitas autonomik tubuh memberikan dampak kepada hasil kinerja seseorang pada saat bekerja baik secara kualitas maupun kuantitas.

Sebuah kampus juga dapat mengadakan pengabdian kepada masyarakat, seperti menata ulang kembali kantin – kantin yang berada di wilayah kampus, oleh karena tanpa adanya kerjasama antara lingkungan didalam kampus dengan diluar kampus (kantin – kantin pinggiran) sikap yang sudah dibentuk didalam kampus untuk mendukung program “*green*” akan cepat kembali seperti sebelumnya, karena sikap yang dibangun haruslah terus menerus agar dapat menjadi sebuah karakter didalam diri seorang mahasiswa maupun didalam diri seorang dosen.

Kantin – kantin yang berada di sekeliling juga harus dibina agar nantinya tidak mencemari lingkungan yang sudah dibentuk. Kantin yang ada ditata ulang dengan membersihkan seluruh kantin yang ada, dan menempatkan kantin jauh dari tempat pembuangan sampah kampus. Tempat pembuangan sampah kampus diajuhkan agar kebersihan kantin dapat terjaga dan terawat dengan baik. Pada setiap kantin juga ditempatkan tempat sampah yang terbagi menjadi tiga bagian sehingga bukan hanya mahasiswa, dosen, dan para karyawan saja yang ikut memisahkan sampah, namun dari penjaga kantin juga memisahkan sampah pada saat dibuang. Pemisahan sampah dilakukan agar sampah – sampah tidak tercecer. Penyuluhan terhadap pemakaian pembungkus makanan yang tidak dapat didaur ulang (cotohnya: *sterofoam*) juga diberikan, karena pembungkus makanan *sterofoam* dan plastik sangat susah terurai sehingga akan menimbulkan akibat yang buruk dimasa yang mendatang. Para mahasiswa juga diharapkan tidak membawa makanan keluar dari area kantin, sehingga kantin di pinggiran kampus harus dibuat nyaman mungkin bagi para mahasiswa, karyawan maupun para dosen.

Kontak sosial antara kampus dengan lingkungan kantin membuat lingkungan saling berkesinambungan untuk saling mendukung satu dengan yang lainnya. Dengan adanya dukungan lingkungan secara tidak langsung akan membuat lingkungan kampus lebih termotifasi lagi dalam melakukan gaya hidup yang hemat energi.

## 6. KRITERIA RUANG

Sebagai seorang mahasiswa khususnya dalam bidang arsitektural, perencanaan ruang harus sangat teliti dilakukan untuk membentuk lingkungan yang hemat energi, baik dengan teknologi – teknologi yang sudah ada maupun dengan memanfaatkan orientasi massa bangunan dalam perencanaan. Ruang pada tiap kelas harus bersifat fleksibel agar saat memerlukan ruang baru tidak perlu membangun sebuah ruang yang khusus untuk suatu aktifitas melainkan tetap dapat memakai ruang kelas yang sudah ada.

Dalam mendesain sebuah bangunan, harus dibiasakan untuk mendesain bangunan yang menggunakan *passive system approach* yaitu bangunan yang memanfaatkan energi secara maksimal tanpa memerlukan alat. Bangunan *passive system approach* mengandalkan orientasi massa bangunan dan memanfaatkan bukaan pada kulit bangunan secara optimal. Sehingga baik dari segi pencahayaan, penghawaan, dan kelembaban ruang didalam suatu bangunan akan optimal dan menimbulkan kenyamanan termal yang efisien. Pada *passive system approach* sangat diperlukan keahlian seorang arsitek maupun perancang untuk menghitung dan menganalisis sebuah kenyamanan termal disebuah ruangan. Tanpa adanya kebiasaan untuk mendesain bangunan yang hemat energi akan membawa dampak negatif untuk kebutuhan energi dimasa yang akan datang.

Pada bangunan yang sudah jadi, untuk memanfaatkan ruang yang sudah ada agar lebih efisien, namun sangat kurang dalam kenyamanan termal diperlukanlah sistem bangunan yang menggunakan alat tambahan untuk menghemat sebuah energi dan sistem ini dapat disebut dengan *Active System Approach*. *Active System Approach* menggunakan teknologi terkini untuk membantu penghematan energi secara gemilang, sehingga apabila kita menggunakan teknologi yang sudah ada untuk keperluan menghemat energi akan terasa dampak dari penghematan energi setelah beberapa saat waktu pemakaian alat tersebut. Sehingga efek dari *Active System Approach* tidak akan langsung dapat dirasakan manfaatnya, namun hasilnya pada sebuah bangunan adalah bangunan nantinya tidak akan menggunakan energi sama sekali untuk mendukung sistem lain yang bekerja dalam bangunan tersebut. Pemanfaatan teknologi walaupun pada awalnya cukup mahal namun untuk jangka panjang, hasilnya lebih hemat dibandingkan harga beli teknologi tersebut.

Bahan – bahan finishing juga dipilih yang ramah terhadap lingkungan sehingga ruangan yang didesain bukan hanya bernilai secara estetika namun juga ramah lingkungan. Finishing yang ramah lingkungan dapat dilihat dari bahan dasarnya, perawatan yang dilakukan terhadap finishing tersebut, dan juga dilihat dari daya tahan finishing tersebut untuk melapisi, dan juga memberikan ataupun menimbulkan sebuah kesan jika memakai finishing – finishing tertentu.

Ruang bukan hanya terjadi didalam bangunan saja namun diluar bangunan juga terdapat ruang – ruang yang dapat dimanfaatkan dengan sangat baik. Desain ruang luar harus lebih banyak terdapat lahan hijau dibandingkan dengan tanah yang berlapis aspal maupun beton. Menurut penelitian lahan hijau membuat suhu dalam sekitar ruang dalam yang dekat dengan ruang terbuka hijau mengalami penurunan suhu udara dibandingkan dengan ruang yang disampingnya terdapat lahan yang tertutup oleh aspal maupun beton seluruhnya. Pengolahan ruang terbuka hijau yang efektif dapat membuat setiap orang merasakan keindahan desain bukan hanya dari indra penglihatan saja, namun setiap orang juga harus dapat merasakan keindahan desain dari indra peraba, indra pendengaran, dan dapat melalui indra penciuman.

Konsep desain yang “*green*” atau *sustainable* bukan hanya untuk sebagian bangunan, namun mulai sekarang kita juga harus mendesain bangunan “*green*” atau *sustainable* secara proaktif disetiap bangunan yang kita rancang. Tanpa perlu berfikir panjang dan bertanya –

tanya perlu atau tidaknya konsep *sustainable* dalam sebuah rancangan, desain yang *sustainable* sudah merupakan kewajiban yang harus ada dalam setiap perancangan yang dilakukan.

## 7. KESIMPULAN

Suatu sikap tidak akan terbentuk jika tidak ada lingkungan yang mendukung perubahan sikap ini, sehingga yang harus dibentuk terlebih dahulu adalah lingkungan sekitar yang sering didatangi ataupun disinggahi. Lingkungan dan pribadi harus mau berubah bersama – sama untuk masa depan. Perubahan sikap akan menjadi sebuah karakter bila kegiatan yang dilakukan untuk merubah sikap dilakukan secara konsisten dan bersungguh – sungguh. Lewat hal – hal kecil dan simpel yang dapat dilakukan, kita dapat membentuk sebuah lingkungan yang bermanfaat di masa yang akan datang. Dengan adanya kesadaran diri akan pentingnya desain yang *sustainable* yang diperlukan di setiap bangunan yang dirancang akan membuat lingkungan baru yang lebih efisien dalam penggunaan energi. Lingkungan tidak akan terbentuk dengan sendirinya, kita sebagai orang – orang yang berfikir kritis harus memulai untuk menciptakan lingkungan tersebut.

## 8. DAFTAR PUSTAKA

- Bell, Paul A. dkk. , 2005 , *Environmental Psychology : Third Edition* , Orlando : Harcourt College Publisher.
- Ibrahim, Ratih , Workshop Hut Sketsa Architecture , 26 mei 2011.
- Anink, David , 1996 , *Handbook of Sustainable Building* , Canada
- Kibert, Charles J. , 2002 , *Construction Ecology : nature as the basis for green buildings* , Spon Press

## MEMBENTUK PERILAKU *URBAN* DI RUANG PUBLIK KOTA

**Wakhidah Kurniawati**

Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik,  
Universitas Diponegoro

w4t1ek@yahoo.com

### Abstrak

*First, we shape the city and afterward the city shape us (Churchill, 1943). City and public space as a human product, afterward influence people's behaviour and lifestyle. Based on the theory of stimulus respon in Environment Behaviour Studies (EBS), both city and public space are the great settings for stimulating people's behaviour (people's respon). Public space as a gathering space has an important role to create urbanized or kampongan behaviour. Urbanized behaviour means tidy, in order or well organized, on the contrary with kampongan behaviour. Singapore's people and another developed countries' people act an urbanized behaviour because the city and public space can be a good setting and a good control for these behaviour. In this case, planner, architect, and city government have a responsibility to create these setting. According to EBS, there are three approach ie: a possibilistic approach, a probablistic approach, and a determistic approach (Lang, 1987) that can be implemented in public space. Lang (1987) says that: ...changing the built environment would change not only the living conditions but also the lifestyle and aesthetic values of the people concerned. So, its time for us to create public space and its elements for urbanized behavior.*

**Keywords:** *Public space, urbanized behaviour, stimulus respon theory, EBS's approach*

### 1. PENDAHULUAN

Kota bukanlah suatu kumpulan hasil karya seni bangunan dan lingkungan semata. Karena di dalam kota terdapat kehidupan dengan berbagai kekomplekan hidup dan intensitasnya. Kehidupan itulah nilai esensi kota. Karena disitulah tempat dilakonkannya sendratari perilaku masyarakat sehari-harinya. Sehingga, dibutuhkan pemahaman bahwa suatu seni bangunan dan kota harus mampu mawadahi kebutuhan masyarakat (Jacobs, 1961).

Kota dan ruang publik-nya merupakan *behavioral setting* bagi masyarakat sebagai pelakon sendratari kehidupan. *Behavioral setting* atau *ecological behavior* (Rapoport, 1977: 298) adalah suatu setting (ruang/lingkungan) yang berfungsi sebagai pengarah tingkah kelompok (termasuk individu) yang terjadi sebagai akibat kondisi lingkungan tertentu. Dalam *behavioral setting* kita bisa memprediksikan *standing pattern of behaviour*. *Standing pattern* yang kita harapkan di ruang kota adalah pola yang bisa diterima oleh ekologi ruang kota dan menjadikan ruang publik kota lebih bermakna dengan mengarahkan perilaku masyarakatnya untuk lebih bersikap *urban*.

### 2. KAJIAN PUSTAKA

Rukayah (2005:58) mengatakan: pendekatan perilaku menekankan pada keterkaitan yang dialektik antara ruang dan manusia yang memanfaatkan atau menghuni ruang tersebut. Di Amerika, pendekatan ini dipelopori oleh Barker (1968) dengan *behavioral setting*, Rapoport (1977) dengan *human aspect in urban form*, Stea dengan

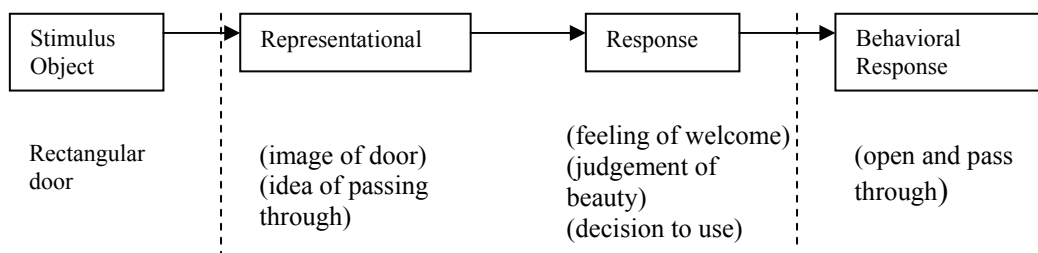
*environmental modeling*, Lang (1987) dengan peran *Behavioral Sciences dalam Environmental Design*, serta Christopher Alexander (1977) tentang *pattern language*. Pendekatan ini dipakai oleh ahli sosiologi, antropologi, dan geografi untuk mengembangkan hubungan proses psikologi manusia dengan lingkungan (*ecological psychology*). Intinya psikologi perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya (kota dan ruang kota).

### Pentingnya Perilaku dalam Perancangan Ruang Publik Kota<sup>1</sup>

Ketika 'modern movement' dikritik oleh para pelaku sosial, peneliti perilaku, pendidik arsitektur dan seterusnya, mulai timbul pemikiran tentang perbedaan antara aktivitas dan perilaku. Di dalam aktivitas kita dapat menyamaratakannya, sedangkan di dalam perilaku kita tidak dapat menganggapnya universal. Aktivitas dan perilaku memiliki berbagai macam perbedaan mendasar. Aktivitas merupakan kegiatan rutin maupun tidak rutin yang dikerjakan oleh seseorang sebagai jawaban atas pekerjaan ataupun kehidupan yang dijalani. Sistem aktivitas dapat mempengaruhi perbedaan perilaku seseorang. Di dalam aktivitas, manusia dapat dianggap sebagai model yang satu (Meyer dalam Lang, 1987: 8-9). Kehidupan seksualnya, *sleeping habits, pets, gardening, personal hygiene, protection against the weather, hygiene the home, car maintenance, cooking, heating, insulation, dan service* dapat dianggap sebagai sesuatu yang selalu sama. Tentu saja ini berbeda dengan perilaku.

Perilaku lebih didasarkan pada suatu respon ataupun reaksi terhadap stimulus yang mempengaruhinya. Perilaku seseorang tidak dapat disamaratakan karena respon seseorang akan berbeda terhadap stimulus yang mempengaruhinya. Seseorang akan memiliki *privacy, security, social interaction, territoriality, dan symbolic aesthetics* yang berbeda, dan hal ini tidak dapat dijadikan model yang sama (Lang, 1987: 9). Douglas Porteous dalam Lang (1987: 77) menulis: *... beliefs, attitudes, preference, and other personality attributes derive from the individual alone, but are largely colored by his experiences as a member of a family, ethnic, social class, cultural, national, and life style groups....*

Perbedaan antara aktivitas dan perilaku ini menghasilkan suatu desain bentuk yang berbeda. Desain yang berdasarkan aktivitas lebih mencerminkan kepada '*form follow function*'. Hal ini tentu saja karena aktivitas yang sama akan lebih dipandang kepada segi fungsionalnya. Sedangkan desain yang dihasilkan dari standar perilaku akan lebih menghasilkan rancangan yang bersifat '*environmental design*'. Hal ini dikarenakan hasrat, intuisi, dan keinginan manusia sebagai penggunaanya sangat diperhatikan. Terlebih lagi '*environmental design*' lebih didasarkan pada sensitifitas terhadap manusia dan lingkungannya. Dan hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Proses Stimulus-Respon (Sumber: Lang, 1987: 94)

*Stimulus object* yang merupakan perangsang adanya perilaku diatas dapat berupa tempat dan penataannya, kegiatan, iklim, situasi (kondisi), dan sebagainya. Kesemuanya itu dapat mempengaruhi partisipasi dan perilaku seseorang. Tempat dan penataannya misalnya, ketika anggota rapat ditempatkan dalam ruangan luas tembus pandang, jarak antar peserta berjauhan, akan menghasilkan suatu partisipasi yang bersifat sangat pasif. Hal ini tentu saja akan berbeda dengan penempatan anggota rapat pada suatu ruangan yang sedang, dengan penataan melingkar, yang akan memancing pesertanya berpartisipasi dengan aktif dan tertib. Demikian pula untuk iklim (suhu). Manusia cenderung akan beringas dan terkendali pada situasi (suhu) yang panas dibandingkan dengan manusia lain dengan kondisi lingkungan yang lebih dingin. Hal-hal ini juga berlaku untuksituasi/kondisi yang lain.

Dari berbagai uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perbedaan utama antara aktivitas dan perilaku adalah:

**Tabel 1:** Perbedaan Aktivitas dan Perilaku dalam Perancangan Kota

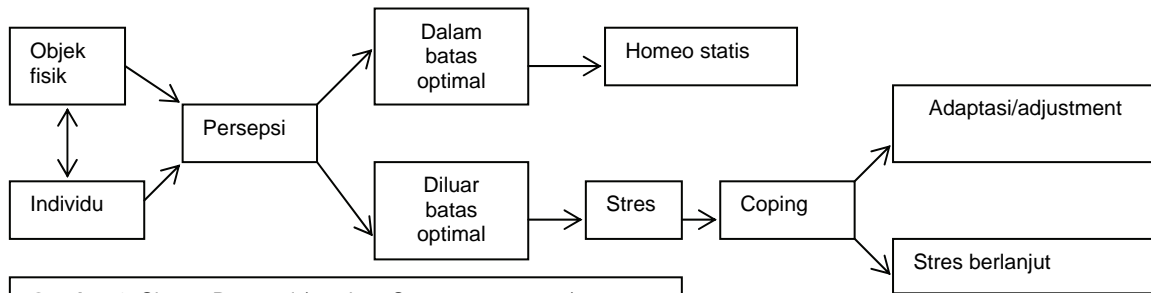
Aktivitas	Perilaku
Dapat diuniversalkan	Tidak dapat diuniversalkan
Dibawah kesadaran	Respon/tidak sadar
Bisa menjadi stimulus (aksi)	Respon terhadap stimulus (reaksi)
Tidak terpaku pada kondisi	Terpengaruh kondisi (situasi)

Sumber: Analisis, 2000

Walau terdapat perbedaan keduanya tetap memiliki keterkaitan dan keduanya merupakan bagian dari standar suatu perancangan (*..they are in fact well entrenched in design thinking...*Moudon, 1992: 340).

### **Persepsi Manusia dalam Lingkungan**

*'...perception is more than just psychological structures in the brain being stimulated by the environment... it also involves active processing of information and reliance on the memory of past stimulation for comparison with newly experienced stimuli.'* (Bell et al dalam Sarwono, 1992: 119). Persepsi manusia terhadap lingkungan (*environmental perception*) sangat dipengaruhi oleh pengalaman. Pengalaman yang berbeda akan memberikan tanggapan atau respon yang berbeda dari seseorang terhadap lingkungannya. Bukan hanya lingkungan saja yang menyebabkan perbedaan tanggapan terhadap lingkungan itu, tetapi juga kondisi individu yang bersangkutan sendiri. Jadi perbedaan tanggapan/persepsi/respon itu sifatnya bisa individual. Adapun proses yang mengiringi atau berlangsung bersamaan dalam persepsi lingkungan adalah proses *cognitive* (berpikir, di lingkungan ini saya harus berbuat apa), *affective* (perasaan, lingkungan ini menimbulkan perasaan apa), *interpretative* (meaning, lingkungan ini maknanya apa), dan *evaluative* (lingkungan ini membahayakan atau tidak). Keempat proses ini sangat mempengaruhi persepsi seseorang terhadap lingkungannya. Untuk lebih memahami proses ini, Paul A Bell menggambarkan dalam skema persepsi (Sarwono, 1992: 47).



**Gambar 2.** Skema Persepsi (sumber: Sarwono, 1992: 47)

Dalam skema terlihat bahwa tahap paling awal dari hubungan manusia dengan lingkungannya adalah kontak fisik antara individu dengan objek-objek lingkungannya. Objek tampil dengan kemanfaatannya masing-masing, sedangkan individu datang dengan sifat-sifat individualnya, pengalaman masa lalunya, bakat, minat, sikap dan berbagai ciri kepribadiannya masing-masing. Kesuksesan dalam menyesuaikan diri akan menghasilkan adaptasi/*adjustment*, sedangkan kegagalan dalam penyesuaian diri/persepsi akan menghasilkan *stress* yang berlanjut.

### Ruang Publik Kota sebagai Pembentuk Perilaku *Urban*

Ruang publik adalah jantung kota. Sejak jaman Yunani, Romawi, dan medieval, ruang publik berupa agora, forum, dan *town square/piazza* merupakan pusat kehidupan di luar rumah, tempat pertemuan, pusat perdagangan, perayaan, mendengarkan berita, berbicara politik, maupun untuk saling memandang dan bertegur sapa (Marcus, 1998). *Public space for public life*. Berbagai macam golongan, suku, usia, dan kepentingan/aktivitas berbaur di ruang kota. Dan untuk menjadikan ruang publik menjadi ruang yang nyaman bagi semua golongan, ada aplikasi yang harus dipenuhi oleh penggunanya. Yaitu menempatkan diri sesuai kebutuhannya, dan tidak mengganggu *ecological setting* yang ada.

*Public space* sebagai salah satu bagian *behaviour setting* memiliki *standing pattern of behaviour* yang berbeda dengan *space* yang lain. Menurut Suzuki (1998) ada empat macam cara ketika seseorang berada di sebuah *public space*, yaitu: *placing one self, happen to be present, each in one's own way, come and go*, dan mematung. Semua cara tersebut tergantung pada cara seseorang dalam mengaplikasikan dirinya ketika memasuki setting *public space* tersebut.

William White dalam '*The Design of Spaces*' (dari *City: Rediscovering the Center*, 1988) untuk menjadi *a good space; public space (supply)* harus dapat menciptakan *demand* (dari para pengunjungnya). Dia juga menciptakan suatu *habits* baru, dan mengajak mereka untuk selalu mengunjunginya. *Social excuse* dalam hal tertentu diperbolehkan, akan tetapi lebih baik jika setting ruang bisa menjadi *fixed feature scape*, sehingga hal yang muncul adalah *addaptability* dari para pengunjung. Adaptasi masyarakat yang diharapkan di ruang publik kota tentunya adalah berupa perilaku tertib (*urban*) masyarakat di ruang kota, yang dilakukan secara sadar dan tidak menimbulkan stress berlanjut dari warga kotanya.



### 3. METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analogi komparatif dari teori dan *best practice* yang ada, tentang keberhasilan ruang dalam membentuk perilaku urban masyarakat di ruang publik kota. Teori sangat diperlukan untuk menata berbagai data dan informasi yang jumlahnya sangat besar dan sangat bervariasi sehingga para peneliti dapat memahaminya.. Dari teori dapat dibuat kesimpulan (*summarization*), peramalan (*prediction*), generalisasi, pengembangan riset (siapa diuji), dan usaha operasional. Teori yang baik adalah teori yang praktis, sehingga dapat diterapkan. Dari teori yang praktis tersebut kita dapat melihat hubungan sebab akibat, dan dapat melihat fenomena yang ada. Sedangkan pendekatan teori yang dipakai adalah sebagai berikut (Lang, 1987: 100):

- *A possibilistic approach*. Pendekatan ini memandang lingkungan merupakan pembentuk perilaku manusia. Lingkungan terdiri dari satu set kesempatan untuk memilih berperilaku seperti yang diharapkan atau tidak. Akan tetapi sebenarnya perilaku seseorang tidak sebebaskan proses pemilihan tersebut, karena diri seseorang dipengaruhi oleh motivasi dan kepentingan; dan kedua hal tersebut dibentuk oleh lingkungan terestrial, sosial dan budaya.
- *A probabilistic approach*. Pendekatan ini memandang perilaku seseorang dengan beragam karakteristik dapat di-set sesuai dengan karakteristik lingkungan dan arahan motivasi yang sama.
- *A deterministic approach*. Pendekatan ini memandang bahwa perilaku seseorang dikontrol oleh *heredity* dan *environment*. *Environment* (fisik, non fisik, dan arsitektural) merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi *human life*. Lang dalam *Creating Architectural Theory* (1987:101) mengatakan bahwa: *...changing the built environment would change not only the living conditions but also the lifestyle and aesthetic values of the people concerned*. Dalam pendekatan inilah kita dapat memandang korelasi hubungan antara Stimulus-Reaksi (S-R) model dalam hubungan *environment-behavior* (Lang, 1987:102).

Sedangkan *best practice* yang akan dilihat adalah contoh keberhasilan ruang publik kota sebagai pengarah perilaku di Singapura, dengan pertimbangan Singapura memiliki ruang-ruang publik yang berhasil mengarahkan perilaku, dengan kondisi masyarakat yang multikultur dan beragam kepentingan/usia.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ruang kota yang bisa menjadi *behavior setting* bagi perilaku *urban* masyarakat akan dibahas dalam tabel berikut.

Perilaku <i>Urban</i> Masyarakat Singapura	Perbandingan dengan Teori	Kemungkinan Penerapan di Ruang Publik Indonesia
Implementasi <i>no littering, no spitting, no smoking, no chewing gum, no urinating, no flower-picking, no flushing, no bird-feeding, no water wasting</i> , didukung oleh desain ruang kota yang jelas teritori dan fungsinya, serta efektif dan efisien perabot ruangnya, <i>camera surveillance, signs, law enforcement</i> , denda yang tinggi ( <i>fine city</i> ),	Lynch dalam <i>Growing Up in Cities</i> (1977) mengatakan bahwa ruang kota/lingkungan memiliki pengaruh yang kuat terhadap persepsi dan perkembangan anak. Oleh sebab itu, desain	Ketertiban di ruang kota harus didukung: Desain yang efektif, jelas teritori dan fungsinya, <i>law enforcement</i> , penanaman kesadaran kepada

serta penanaman kesadaran sejak dini kepada anak-anak Singapura sejak masa Lee Kuan Yeaw (Kompasiana, 28 Feb 2011)	yang memperhatikan kebutuhan anak menjadi penting di setiap kota.	anak-anak. Diharapkan pengalaman ruang masa kecil akan menjadi dasar perilaku <i>urban</i> di masa remaja dan dewasa. Sehingga, diharapkan warga sudah terbiasa membaca tanda di ruang kota.
Peduli lingkungan dengan penyediaan tempat sampah organik dan anorganik	Kejelasan teritori, keamanan dan kenyamanan beraktifitas di ruang kota juga menjadi dasar pengaturan bagi keberadaan <i>diffable</i> dan <i>aging population</i> .	Ruang publik di Solo ( <i>Street furniture</i> , keamanan, pengaturan PKL dengan e-KTP) bisa menjadi <i>best practice</i> untuk kota-kota kita.
Berbagi dengan <i>diffable</i> , orang tua, dan etnis lain di ruang kota didukung oleh penerapan <i>universal design</i> di ruang kota Singapura. Fakta yang ada menunjukkan <i>aging population</i> merupakan tenaga kerja yang masih produktif di ruang kota.	<i>Wasted space</i> , <i>homelessness</i> , <i>vandalism</i> , dan <i>undersirable people</i> harus keluar dari ruang kota karena identik dengan <i>crime</i> dan <i>unsafety</i> (Wekerle dalam Marcus, 1998).	
Antri dengan sabar di halte dan ketika menyeberang jalan, didukung oleh desain yang tegas untuk antri, <i>law enforcement</i> , denda bagi <i>jaywalk</i> , serta informasi waktu dan rute yang jelas.	Sektor informal ( <i>buy food</i> ) dan kehidupan politik ( <i>talk politik</i> ) di ruang kota menjadi bagian dari dinamika aktivitas kota (Marcus, 1998).	
<i>No Homelessness</i> , <i>vandalisme</i> dan <i>undesirable people</i>		
Penataan PKL dan sektor informal dengan pengaturan ruang dan <i>license</i> dari pemerintah		
Berpolitik yang sehat di <i>speakercorner</i> Hong Lim Park dengan aplikasi, pengaturan tema dan waktu		

## 5. KESIMPULAN

Hal-hal yang dijadikan acuan dalam membentuk perilaku urban di ruang kota adalah: desain ruang publik yang jelas teritori dan fungsinya, *law enforcement* yang tegas dan jelas, serta penanaman perilaku kesadaran perilaku *urban* sejak masa kanak-kanak.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

<sup>1</sup> Substansi kajian pustaka ini merupakan hasil tugas AR 595 Perilaku Lingkungan di Magister Arsitektur ITB Tahun 2000 oleh penulis (tidak dipublikasikan). Dan selanjutnya sebagian dari materi ini dipakai dalam perkuliahan di MKP Perilaku Masyarakat dalam Ruang Kota (JPWK Undip 2010/2011) dan Materi Teori Rancang Kota (MPWK Undip 2010/2011).

1. Carr, S. 1992. *Public Space*. Cambridge University Press
2. Hesselgren, S. 1975. *Man's Perception of Man Made Environment*. "Community Development Series". Sweden: DH&R, Inc.
3. Jacobs, Jane. 1961. *The Death and Life of Great American Cities*. NY : Random House (Modern Library).
4. Krier, R. 1979. *Urban Space*. New York : Rizolli.
5. Lang, J. 1987. *Creating Architectural Theory, The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
6. LeGates, R T et all. 1996. *The City Reader*. Urban Reader Series. NY : Routledge.
7. Lynch, K. 1977. *Growing Up in Cities*. MIT Press.
8. Madanipour, A. 1996. *Design of Urban Space*. Chicester : John Wiley and Sons.

9. Marcus, C C et all. 1998. *People Places. Design Guidelines for Urban Open Space*. NY : Van Nostrand Reinhold.
10. Moudon, A V. 1992. *A Catholic Approach to Organizing What Urban Designers Should Know*. Journal of Planning Literature Vol. 6 No. 4.
11. Rapoport, A. 1977. *Human Aspect of Urban Form. Towards a Man-Environment Approach to Urban Form and Design*. Oxford : Pergamon Press.
12. Rukayah, R S. 2005. *Simpang Lima Semarang Lapangan Kota dikepung Ritel*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
13. Saarinen, T F. 1984. *Environmental Planning, Perception and Behaviour*. Illionis : Waveland Press, Inc,
14. Sarwono, S W. 1992. *Psikologi Lingkungan*. Jakarta : Grasindo.
15. Shirvani, H. 1985. *The Urban Design Process*. New York : Van Nostrand Reinhold Company.
16. Thomas, K. 1971. *Attitudes and Behaviour*. England: Penguin Modern Psychologi Readings.
17. Whyte, W H. 1980. *The Social Life of Small Urban Space*. Washington DC : The Conservation Foundation.
18. \_\_\_\_\_. [metro.kompasiana.com/2011/02/28/saya belum menjadi warga yang bijak](http://metro.kompasiana.com/2011/02/28/saya%20belum%20menjadi%20warga%20yang%20bijak). Diakses tanggal 2 Mei 2011.

## **Pengaruh Rancangan dan Kualitas Lingkungan Arsitektur terhadap Perilaku Pejalan Kaki**

**Jl. Ir. H. Juanda / Dago di Bandung dan Jl. Malioboro di Yogyakarta**

**Iqbal Wintani, SAPPK Magister Arsitektur ITB,**

HP : 085252249717, email : [balawanta@yahoo.com](mailto:balawanta@yahoo.com)

**Ahmad Nur Sheha G, SAPPK Magister Arsitektur ITB,**

HP : 08122782470, email : [ch\\_arch01@yahoo.com](mailto:ch_arch01@yahoo.com)

### **ABSTRAK**

*Rancangan arsitektur yang baik harus memperhatikan kualitas lingkungan yang berada di sekitarnya. Ruang yang terbentuk diantara rancangan arsitektur seringkali tidak diutamakan sehingga memperburuk kualitas lingkungan arsitektur yang ada, padahal manusia juga berinteraksi dan beraktifitas di ruang tersebut. Contohnya pada jalur pejalan kaki, banyak jalur-jalur yang dibuat kurang memperhatikan aspek kenyamanan sehingga menurunkan kualitas lingkungan arsitektur yang ada disekitarnya. Jalur pejalan kaki merupakan aspek yang harus diperhatikan untuk meningkatkan kualitas ruang kota. Penelitian ini menggunakan pendekatan perilaku berupa behavioral mapping, dengan teknik ini dapat diketahui fenomena yang terkait dengan spasial terhadap perilaku manusia. Data-data diperoleh dengan cara observasi di lapangan dan dianalisis dengan membandingkan dua kualitas jalur pejalan kaki di Jalan Ir. H. Juanda / Dago (Bandung) dan Jalan Malioboro (Yogyakarta) yang sama-sama merupakan area perbelanjaan.*

**Keywords :** *kualitas lingkungan arsitektur, perilaku, pejalan kaki*

### **1. PENDAHULUAN**

Menurut Aribowo (2008), Dalam koridor jalan terdapat adanya jalur pejalan kaki atau trotoar yang terletak disisi kanan dan kiri jalan yang berfungsi sebagai jalur untuk berjalan kaki untuk berpindah dari satu tempat ketempat lain. Jalur pejalan kaki atau Pedestrian itu sendiri tentunya tidak bisa lepas dari karakteristik aktifitas atau fungsi guna lahan dan bangunan yang ada di sepanjang sisi jalur pejalan kaki di selain itu faktor kelengkapan dan kondisi elemen-elemen pendukung (*street furniture*) juga berperan penting dalam kenyamanan jalur pejalan kaki, oleh karena itu penataan jalur pejalan kaki atau pedestrian tidak hanya sebagai pelengkap pembangunan suatu kota akan tetapi perlunya penataan pedestrian yang nyaman.

Sarana jalur pejalan kaki atau pedestarian bagi pejalan kaki semakin dibutuhkan untuk mengatisipasi pergerakan manusia dalam menjalankan aktifitasnya jalan dan jalur pejalan kaki dimana seharusnya jalur pejalan kaki dapat menampung aktifitas masyarakat disekitarnya, disamping mempunyai fungsi utama sebagai penampung arus lalu-lintas jalur pejalan kaki atau pedestrian juga mempunyai fungsi lain yaitu sebagai wadah yang mampu mewadahi aktifitas yang ada perkotaan itu sendiri yaitu ruang

terbuka untuk melakukan kontak sosial, rekreasi bahkan perdagangan di ruang terbuka (Budiharjo,1997)

Pedestrian yang nyaman menyangkut diantaranya keamanan dimana keamanan pejalan kaki dari kerawanan lalu lintas dimana pejalan kaki dapat menggunakan pedestrian tanpa khawatir kecelakaan lalu – lintas, disamping keamanan dari kecelakaan tapi juga aman dari kejahatan baik langsung maupun tidak langsung, Variabel lingkungan yaitu berupa suara mengganggu, polusi kesesakan dan kerusakan material dari pedestrian itu sendiri juga mempengaruhi kenyamanan pejalan kaki, Layanan yang dimaksud disini adalah ketersediaan kafe, restoran, tempat duduk hal ini untuk mendukung relaksasi dari aktifitas berjalan kaki, Vegetasi dimana ketersediaan pohon peneduh yang diatur sedemikian rupa juga merupakan salah satu aspek kenyamanan. Kenyamanan berhubungan juga dengan kepadatan pejalan disamping itu bentuk fisik trotoar juga mempengaruhi kenyamanan, begitu pula dengan kebebasan bergerak juga sangat diperlukan baik yang disebabkan oleh pejalan atau pengguna pedestrian yang lain yaitu pedagang kaki lima yang mengambil ruang untuk berjalan.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

Permasalahan secara umum jalur pejalan kaki yang terjadi di negara berkembang seperti di Indonesia adalah kurang mewadahnya aktifitas pejalan kaki sebagai pengguna utamanya. Fenomena yang banyak dijumpai pada jalur pedestrian di Indonesia adalah penyalahgunaan fungsi jalur pejalan kaki atau pedestrian oleh pedagang kaki lima. Hal ini tidak dapat dihindari karena eksistensi pedagang kaki lima tidak dapat dilepaskan dengan keberadaan jalur pejalan kaki, selain itu juga banyak ditemui perencanaan dan pemeliharaan jalur pejalan kaki atau pedestrian di beberapa kota besar yang kurang mempertimbangkan pejalan kaki baik dari segi kualitas dan kuantitasnya.

Kota Yogyakarta merupakan pusat pertumbuhan daerah, yang salah satunya dapat dilihat dari tingginya konsentrasi penduduk dan tingkat migrasi dan sosial budaya masyarakatnya. Dalam ruang lingkup regional Jateng, Kota Yogyakarta berada di jalur lintas selatan sehingga menguntungkan dalam upaya promosi potensi dan perkembangan wilayah. Kota Yogyakarta merupakan ibu kota Propinsi DIY terbagi menjadi 14 kecamatan dan 45 kelurahan dengan luas 32,50 Km<sup>2</sup>, dengan 4 pusat koridor jalan yaitu koridor Jalan Mangkubumi, Malioboro, Keraton dan Panggung Krapyak. Koridor Jalan Malioboro merupakan salah satu koridor jalan penunjang kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat Yogyakarta yang ditandai dengan mobilitas dan aktifitas yang cukup tinggi hal ini dapat dilihat dengan adanya bermacam-macam aktifitas atau kegiatan yang ada di koridor Jalan Malioboro mulai dari perkantoran, perdagangan dan jasa, wisata serta sosial budaya. Peningkatan aktifitas ekonomi ini ditandai dengan munculnya aktifitas-aktifitas perdagangan yang ada disepanjang koridor Jalan Malioboro sebagai tempat para pengunjung menghabiskan malam.

Malioboro yang telah dipadati oleh ruko–ruko bekas Pecinan dan kegiatan sepanjang malam banyak mengundang pengunjung, meningkatnya pengunjung yang berjalan kaki mendorong pemerintah untuk membuat jalur khusus pejalan kaki disepanjang koridor Jalan Malioboro–A.Yani. Jalur ini dibuat dengan memundurkan toko–toko sepanjang 2,5 meter pada awal 1980an. Pembuatan jalur ini dimaksudkan supaya pejalan kaki dan wisatawan bisa lebih menikmati nuansa dan suasana Malioboro, peningkatan pengunjung Malioboro itu sendiri terjadi pada hari sabtu dan minggu kepadatan pengunjung sekitar 1500 pengunjung, sedangkan hari biasa kepadatan pengunjung terjadi pada jam–jam tertentu yaitu antara pukul 13.00–16.00 mencapai 700 pengunjung dan pada pukul 18.00–20.00 mencapai lebih dari 1000 pengunjung (Bappeda Kota,2006).

### 3. METODE PENELITIAN

Pendekatan metode kualitatif digunakan dalam melakukan penelitian, yaitu:

- 1) metode observasi dilakukan dengan mengamati kondisi lapangan dan perilaku pengguna pedestrian di Jl. Malioboro Yogyakarta dan Jl. Dago Bandung.
- 2) metode survey berupa kunjungan langsung, melihat, merasakan dan mengumpulkan data di Jl. Malioboro Yogyakarta dan Jl. Dago Bandung.
- 3) metode kajian literatur digunakan dalam menemukan data awal sebagai pijakan di Jl. Malioboro Yogyakarta dan Jl. Dago Bandung.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

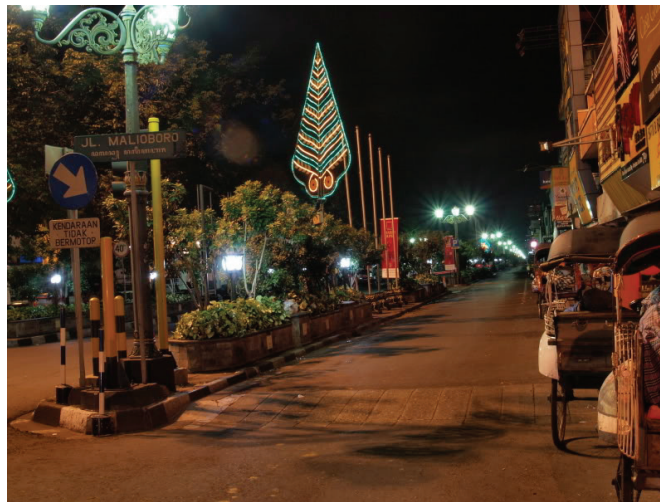
#### Malioboro

Meningkatnya pengunjung Malioboro dari waktu ke waktu menjadikan koridor Jalan Malioboro mulai dibanjiri oleh pejalan kaki dimana pada tahun 1980an dibangun *arcade* dan pembagian koridor Jalan Malioboro menjadi jalur kendaraan bermotor, jalur tidak bermotor dan jalur pejalan kaki, dengan bentukan yang lurus dan perbandingan antara lebar jalan 10,4m dengan ketinggian bangunan rata–rata 2 lantai, telah menciptakan keterlingkupan (*enclosuere*) yang baik bagi aktifitas sosial masyarakat, kondisi ini semakin kuat dikarenakan adanya arcade dan pemisahan jalur dimana koridor Jalan Malioboro tidak lagi dominan fungsinya sebagai jalan bagi pejalan kaki tetapi lebih berkembang sebagai ruang publik kota. Oleh karena itu aktifitas-aktifitas yang ada di koridor Jalan Malioboro memerlukan juga suatu pergerakan yang nyaman dan aman dari tempat satu ke tempat lain pergerakan dilakukan diantaranya adalah dengan berjalan kaki dan prasarana pejalan kaki itu sendiri adalah pedestrian.

Permasalahan muncul seiring berkembangnya waktu, koridor jalan yang semula selaras dengan budaya dan tampak asri dengan rimbunan pohon di tepi jalan menjadi sulit ditemui. Koridor jalan yang pada awalnya sangat harmonis dengan para pejalan kaki beserta fasilitas-fasilitasnya ini kini telah banyak berubah dimana fasilitas yang ada seperti tempat duduk yang ada saat ini digunakan sebagai sarana berdagang bagi PKL Dimana lebar trotoar didalam *arcade* umumnya 11 tegel (3.3 meter) dengan adanya pedagang kaki lima yang menempati trotoar jalur pejalan kaki menjadi 5 tegel (1.5 meter) akibat terjadi penyempitan trotoar (Bappeda kota,2006) dimana lebar efektif trotoar yang didalamnya ada PKLnya menurut standart yang ada minimal adalah 3



meter, trotoar di sepanjang ruas jalan yang seharusnya adalah fasilitas bagi pejalan kaki sehingga mereka dapat nyaman menyusuri pertokoan kini menjadi lahan-lahan yang diperebutkan para pedagang kaki lima. koridor Jalan Malioboro pada awalnya adalah komersial area dengan konsep walking area dengan menitikberatkan pejalan kaki sebagai sasaran konsep. Namun pada akhirnya konsep komersial yang lebih dominan sehingga menyebabkan kenyamanan pejalan kaki berkurang diakibatkan oleh aktifitas koridor Jalan Malioboro yang cukup padat, parkir-parkir liar yang menempati trotoar yang ada di koridor Jalan Malioboro dan penggunaan trotoar sebagai lahan perdagangan pedagang kaki lima, selain itu juga kurangnya fasilitas-fasilitas pendukung bagi pejalan kaki seperti tempat duduk untuk istirahat, toilet, papan petunjuk di koridor Jalan Malioboro. Menyebabkan berkurangnya intensitas kenyamanan pejalan kaki di koridor Jalan Malioboro.



Gambar 1: Suasana jalan Malioboro malam hari  
*Sumber :dokumentasi penulis*



Gambar 2: Aktifitas di jalan Malioboro malam hari  
*Sumber :dokumentasi penulis*



Gambar 3: kegiatan pariwisata Malioboro  
*Sumber :dokumentasi penulis*



Gambar 4: suasana di jalan Malioboro pagi hari  
*Sumber :dokumentasi penulis*



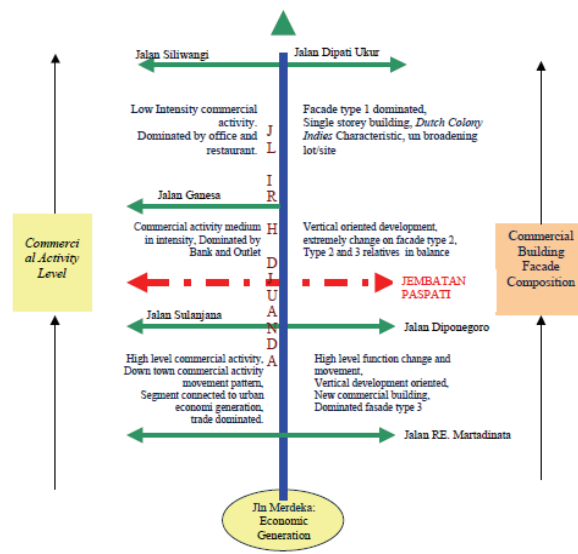
Gambar 5: Pedestrian yang difungsikan sebagai lahan parkir motor  
*Sumber :dokumentasi penulis*



Gambar 6: kantor pemerintahan propinsi yang terletak di jalan Malioboro malam hari  
*Sumber :dokumentasi penulis*

### **Dago**

Menurut Haryo Winarso, peneliti senior dari Laboratorium Desain Urban, Departemen Planologi ITB, ketidakselarasan trotoar dengan lingkungan di sekitarnya terjadi karena penataan kota tidak dilakukan secara utuh. “Perubahan fungsi kawasan seharusnya diikuti dengan perubahan fasilitas umum juga,” kata Haryo. Ia mencontohkan kawasan Jalan Riau dan Dago. Dua kawasan itu semula merupakan daerah permukiman, namun kemudian fungsinya telah berubah menjadi kawasan perdagangan. Akibatnya, desain trotoar di kawasan itu yang tadinya selaras dengan lingkungan permukiman, menjadi tidak cocok lagi. Untuk kawasan permukiman, trotoar selebar 1-1,5 meter sudah cukup memadai. Namun, untuk kawasan perdagangan lebar trotoar diperkirakan tiga meter, disesuaikan dengan kepadatan pejalan kaki di area tersebut. Lebar sebuah trotoar tidak bisa diberlakukan secara umum untuk semua kawasan, namun ditentukan berdasarkan volume pejalan kaki di daerah itu. Meski demikian, Direktorat Jenderal Bina Marga pada 1990 telah menetapkan lebar efektif trotoar yaitu 1,2 meter. Menurut Haryo, lebar efektif ini hanya untuk pejalan kaki. Jika di sekitar trotoar akan dibuatkan taman, ditanami pohon, atau dipasang tiang papan reklame, maka harus ada penambahan areal khusus untuk itu. Namun, yang terjadi di Kota Bandung, banyak pohon atau tiang-tiang berdiri di tengah lebar efektif trotoar. Contoh ini bisa dilihat di Jalan Padjadjaran. Standar lain yang harus dipenuhi adalah trotoar harus lurus, tidak terpotong oleh jalan masuk menuju toko atau rumah. Jika dibutuhkan jalan masuk ke rumah atau toko, maka dibuatkan jalan landai menuju trotoar sehingga kendaraan bisa melintas trotoar masuk menuju bangunan.



Gambar 7: bagan alur jalan Dago Bandung  
Sumber :dokumentasi penulis



Gambar 8: suasana jalan Dago pagi hari  
Sumber :dokumentasi penulis



Gambar 9: pejalan kaki di jalan Dago  
Sumber :dokumentasi penulis

## 5. KESIMPULAN

Hasil pengukuran lapangan menunjukkan nilai RT60 rata-rata pada kondisi eksisting Auditorium Gereja Kumetiran dalam keadaan kosong sedikit lebih tinggi untuk fungsi akustik pidato dan bebas gaung. Diharapkan pemakaian ruang dengan jumlah pemakai sebanyak minimal 50% dapat memperbaiki performa nilai RT60 menjadi lebih pendek hingga pada nilai optimum.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Barron, M., 1993, *Auditorium Acoustic and Architectural Acoustics*, London: E & FN Spon.
2. Cox, T., 2004, *Acoustics Laboratory: Lab Session 4, Reverberation Time and Absorption*, Manchester: University of Salford.
3. Egan, M. D., 1988, *Architectural Acoustics*, New York: McGraw-Hill.
4. \_\_\_\_\_, 1990, *"The Handbook of Acoustic"*, Sixth Edition, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
5. Author's Guide., 1975, *Prediction of reverberation time*, Prentice-Hall.
6. "Akustik Gedung di Indonesia", Kompas, 30 Mei 2010. hal. 7.
7. Smith, B J, R J P & S Owen, 2010., "Acoustics and Noise Control in Auditorium", Journal of Acoustic, 12: pp. 23-33.
8. Reinhard, O. N., 2010, "Predicting Reverberation Time: Comparison between analytic Formulae and Computer Simulation", (Online), ([http://www.norsonic.com/web\\_pages/reverberation\\_time.html](http://www.norsonic.com/web_pages/reverberation_time.html), diakses pada tanggal: 18 Maret 2010).



## REKAYASA GAYA HIDUP MENUJU KOTA MASA DEPAN YANG BERKELANJUTAN DI INDONESIA

**Tulus Widiarso**

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan – Universitas Trisakti

Jl. Kyai Tapa No.1 Grogol – Jakarta 11440

E-mail: twidiarso@yahoo.com

### ABSTRACT

*Symptoms of degradation of the major cities in Indonesia that intangible the increasing complexity of urban problems such as pollution, flooding, traffic jams, pengumuhan, poverty, crime, social conflict and others are a real indication of a systemic failure of sustainable urban development efforts as we do.*

*This paper is a theoretical study to predict the physical aspects of spatial constraints and barriers to implementation of the sustainability of our cities to learn from the city Jakarta. Assessing the physical condition of the actual spatial our cities today, shows the potential of strategic engineering lifestyle as an entry point to make evolutionary improvements that can and needs to be done in cities in Indonesia. Some lifestyle changes need to try to reveal the strategic importance refers to the theoretical ideal measurements. Although still in the form of a very premature, this paper tries Offered lifestyle engineering concepts to destinations in Indonesia are continuing.*

*Initial review by a variety of rough assumptions indicate the following: (1) engineering a family lifestyle is leading to the choice of a family with the nuclear family, (2) engineering lifestyle bertinggal done to change the lifestyle of living in landed house toward the living lifestyle in flats (apartments), (3) Engineering lifestyle for work done to direct the work orientasi able to see that all sectors work essentially equivalent, (4) Engineering lifestyle delights (relaxation / recreation) is done to build the perception of regular relaxation needs done enough by utilizing information technology and world society, (5) social engineering dilakukan lifestyle interact to reduce (but not eliminate) lifestyle interact directly to the interaction through the medium of communication technology and networking in cyberspace, (6) engineering bertransportasi lifestyle made towards lifestyle to minimize mobility by optimizing the utilization of communications technology networks da cyberspace; (7) Engineering lifestyle expression can be directed to optimally utilize the virtual world.*

**Keywords:** *engineering lifestyle, sustainable cities, the physical spatial, evolutionary improvements*

### 1. PENDAHULUAN

Proses urbanisasi menjadi persoalan yang sangat penting baik dalam konteks Indonesia maupun global. Dalam 25 tahun (1980-2004), jumlah penduduk urban dunia telah meningkat dua kali lipat dari sekitar 1,5 milyar menjadi lebih dari 3 milyar (Santoso,2006).

Gejala yang terjadi di Indonesia, pada akhir tahun 1995, diperkirakan 45% penduduk nasional tinggal di perkotaan. Pada perkembangan berikutnya, terjadi kecenderungan pemusatan penduduk di perkotaan. Pada tahun 2018 diperkirakan sekitar 52 % penduduk akan tinggal di kawasan perkotaan (sekitar 140 juta jiwa penduduk dari sekitar 270 juta jiwa penduduk Indonesia).

Peran perkotaan dalam pembangunan nasional di Indonesia semakin besar. Hal tersebut tercermin dalam besarnya kontribusi sektor-sektor yang digerakkan dari perkotaan terhadap

Produk Domestik Bruto (PDB). Data BPS, pada akhir tahun 1995 memperlihatkan sumbangan kegiatan dan sektor-sektor yang berada di perkotaan terhadap PDB mencapai 63%.

Pertumbuhan kota-kota diikuti dengan tekanan-tekanan berdampak pada: beralihfungsinya lahan-lahan pertanian subur menjadi lahan non pertanian; makin kritisnya cadangan air tanah dan air permukaan; meningkatnya inefisiensi dalam pelayanan prasarana dan sarana perkotaan; berkurangnya tingkat produktivitas masyarakat perkotaan yang diakibatkan makin besarnya tenaga dan waktu yang terbuang untuk mencapai pusat-pusat kegiatan.

Pendekatan pembangunan perlu dikembangkan berangkat dari paradigma/konsep baru. Wacana-wacana baru yang berkembang dewasa ini perlu diadaptasi, di antaranya adalah: tuntutan kemandirian dan desentralisasi; kemitraan dalam pembangunan; kebutuhan peningkatan efisiensi dan produktivitas masyarakat perkotaan; pembangunan partisipatif yang berkeadilan sosial berfokus pada kesejahteraan yang berkelanjutan secara ekonomi, budaya dan lingkungan. Tuntutan-tuntutan pembangunan kota tersebut perlu benar-benar diterapkan pada pembangunan perkotaan di Indonesia sesegera mungkin.

Berlakunya Undang-undang Otonomi Daerah juga mendorong pembangunan kota-kota kita diwarnai pandangan-pandangan desentralisasi dan kemitraan. Desentralisasi pembangunan perkotaan mengisyaratkan perlunya pemerintahan kota yang mampu mengelola kota dengan baik bertumpu pada pelayanan masyarakat. Kemitraan yang dituntut adalah kemitraan yang setara dalam pembangunan kota. Setiap pihak yang terlibat mempunyai peluang yang seimbang dan peran yang saling mengisi. Manajemen pembangunan kota yang bertumpu pada desentralisasi dan kemitraan pada dasarnya merupakan upaya pengelolaan sumber-sumber daya kota secara optimal dan berkelanjutan meliputi: sumber daya manusia dan masyarakatnya, sumber daya fisik dan lingkungan, sumber daya ekonomi dan sumber daya sosial budaya yang hidup di perkotaan.

Pemasalahan kemiskinan perkotaan merupakan tantangan besar bagi pembangunan perkotaan di Indonesia saat ini dan mendatang. Meningkatnya peran kota selain memberikan tekanan permasalahan sosio-ekonomi, juga tekanan permasalahan sosio-budaya dan lingkungan. Fisik spasial kota perlu dibangun secara manusiawi. Untuk dapat mencapai pendayagunaan fisik spasial yang manusiawi (aman, nyaman, sehat dan produktif bagi kemanusiaan) secara berkelanjutan, tidak hanya dibutuhkan tatanan yang baik, tetapi juga dituntut sikap/gaya hidup masyarakat kota yang mendukung berfungsinya tatanan tersebut.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### **Rekayasa Gaya Hidup**

Rekayasa merupakan upaya untuk merubah/menciptakan suatu kondisi dengan perlakuan tertentu yang direncanakan. Rekayasa bermula dari bidang keteknikan, yang dalam perkembangan emudian meluas ke bidang-bidang lain termasuk sosial. Gaya hidup dalam telaah ini diartikan sebagai kebiasaan-kebiasaan hidup yang sudah mengakar dalam kehidupan masyarakat dan dijadikan landasan dalam menentukan pilihan.

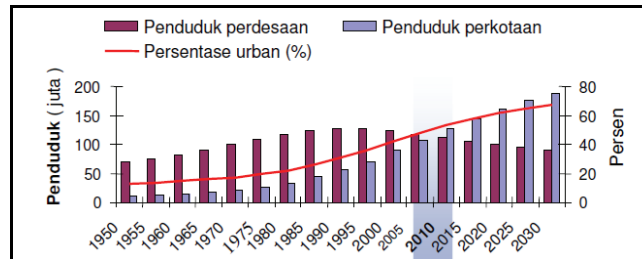
Rekayasa gaya hidup merupakan suatu bentuk rekayasa sosial yang dilakukan untuk membentuk kebiasaan masyarakat selaras dengan tujuan yang hendak diwujudkan. Dalam konteks telah ini, rekayasa gaya hidup dilakukan untuk mendukung tujuan terwujudnya kota berkelanjutan.

### **Kota Berkelanjutan**

Kota berkelanjutan menurut *urban'21* adalah kemampuan meningkatkan kualitas hidup dari sebuah kota meliputi kualitas ekologi, budaya, politik, institusi, serta koponen sosial-ekonomi tanpa meninggalkan beban kepada generasi mendatang. Dalam pengembangan kota



berkelanjutan peranan pemerintah kota sangat fundamental. Pemerintah kota berperan sebagai institusi yang memiliki legitimasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan kota secara berkelanjutan melalui kebijakan-kebijakannya. Tiga pilar utama keberlanjutan yaitu ekonomi, lingkungan hidup, ikatan sosial yang dikembangkan secara seimbang dan terpadu.



**Gambar 1.** Perkembangan Distribusi Peduduk Dunia 1950-2030

Banyak contoh kasus keberhasilan maupun kegagalan kota-kota di berbagai belahan dunia dalam mengimplementasikan konsep keberlanjutan. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah cepatnya laju dan dinamika urbanisasi. Tingginya pertumbuhan penduduk dan urbanisasi telah merubah wajah kota-kota di dunia. Tokyo, New York, dan Shanghai adalah kota-kota dunia dengan penduduk terpadat dewasa ini. Jumlah ini diprediksi akan mengalami kenaikan serta perubahan posisi pada tahun 2015. Pertambahan jumlah penduduk di perkotaan selain mengakibatkan semakin tingginya kebutuhan akan tempat tinggal, layanan infrastruktur, produksi dan konsumsi energi, juga berdampak pada lingkungan.

#### **Gambaran Perkotaan di Indonesia**

Kawasan perkotaan di Indonesia dewasa ini cenderung mengalami permasalahan yang tipikal, yaitu tingginya tingkat pertumbuhan penduduk, terutama akibat arus urbanisasi sehingga menyebabkan pengelolaan ruang kota semakin berat. Daya dukung lingkungan dan sosial menurun, tidak dapat mengimbangi kebutuhan akibat tekanan kependudukan. Jumlah penduduk perkotaan di Indonesia menunjukkan perkembangan cukup pesat. Pada tahun 1980 jumlah penduduk perkotaan baru mencapai 32,8 juta jiwa atau 22,3 persen dari total penduduk nasional. Angka tersebut diperkirakan akan mencapai 150 juta atau 60 persen dari total penduduk nasional pada tahun 2015.

Jumlah penduduk perkotaan yang terus meningkat berimplikasi pada tingginya tekanan terhadap pemanfaatan ruang kota. Penataan ruang kawasan perkotaan perlu mendapat perhatian khusus, terutama terkait dengan penyediaan kawasan hunian, fasilitas umum dan sosial serta ruang-ruang terbuka publik. Kurangnya ruang kota yang dapat menyalurkan kebutuhan interaksi sosial dan pelepas ketegangan berdampak pada tingginya tingkat kriminalitas dan konflik horizontal di antara kelompok masyarakat perkotaan. Permasalahan lainnya adalah tingginya tingkat konversi lahan, terutama lahan yang seharusnya dilindungi agar tetap hijau menjadi daerah terbangun. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kualitas lingkungan perkotaan. Lemahnya penegakan hukum dan kesadaran masyarakat terhadap aspek penataan ruang juga merupakan pemicu masalah seperti munculnya permukiman kumuh di bantaran sungai dan terjadinya kemacetan akibat terbaurnya lalu lintas

regional dan lokal sebagai implikasi pemanfaatan ruang yang tidak sesuai dengan peruntukannya.

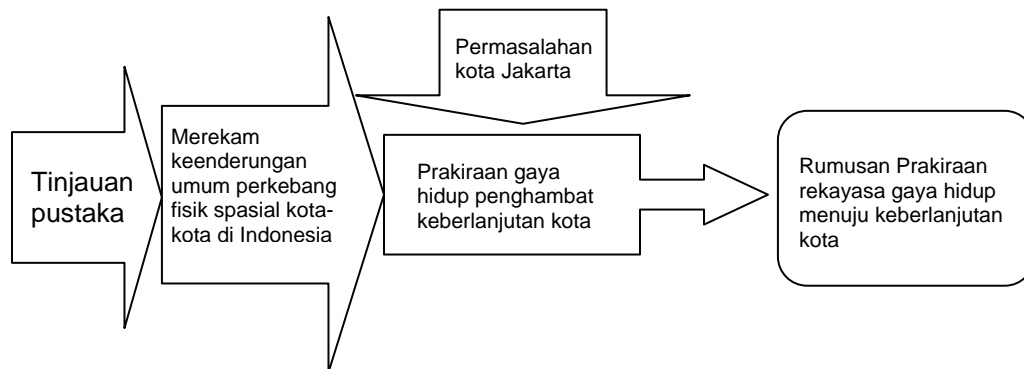
Kualitas dan kuantitas ruang terbuka publik, terutama ruang terbuka hijau (RTH) pada 30 tahun terakhir, mengalami penurunan sangat signifikan. Di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Medan dan Bandung, luasan RTH telah berkurang dari 35% pada awal tahun 1970an menjadi kurang dari 10% pada saat ini. Hal tersebut berakibat menurunnya kualitas lingkungan perkotaan yang membawa implikasi pada menurunnya produktifitas masyarakat, terutama dikarenakan seringnya terjadi banjir, tingginya tingkat polusi udara, serta terbatasnya ruang yang tersedia untuk interaksi sosial, serta semakin banyaknya kawasan kumuh yang dihuni masyarakat miskin perkotaan. Dalam konteks hal yang tersebut terakhir, Sidang Milenium PBB menganggap penting dan mendesak untuk mencantumkan target perbaikan kondisi kawasan kumuh perkotaan ke dalam Deklarasi Milenium. Menurut laporan UN-Habitat, data tahun 2000 menunjukkan di Indonesia masih terdapat sekitar 17 juta penduduk yang bertempat tinggal di 10.000 kawasan kumuh perkotaan dengan total luas areal lebih dari 47.000 hektar.

Pertambahan penduduk yang pesat diiringi dengan pertumbuhan kota yang meluas berdampak pada meningkatnya secara signifikan lalu lintas pergerakan kota. Diperlukan perencanaan seksama untuk mewujudkan keseimbangan efisien antara potensi tata guna lahan dengan kemampuan transportasi. Kegagalan dalam mewujudkan hal tersebut akan berdampak pada kemacetan kota seperti yang terjadi pada kota-kota besar di Indonesia saat ini.

Permasalahan-permasalahan pokok yang mengemuka yang diperkirakan menjadi hambatan utama keberlanjutan kota-kota di Indonesia adalah: (1) permasalahan tingginya pertumbuhan penduduk terutama akibat arus urbanisasi; (2) kegagalan mewujudkan tata ruang kota yang baik sebagai akibat kegagalan penyadaran masyarakat dan lemahnya penegakan hukum; (3) kurangnya lahan fungsi lindung; (4) kurangnya ruang terbuka publik; (5) kegagalan mengakselerasikan antara sistem tata guna lahan dengan sistem transportasi.

### 3. METODE PEMBAHASAN

Tulisan ini merupakan kajian teoretis untuk melakukan identifikasi awal bentuk-bentuk pendekatan rekayasa gaya hidup untuk tujuan terwujudnya kota berkelanjutan di Indonesia. Diawali dengan tinjauan secara makro kecenderungan perkembangan fisik spasial kota-kota di Indonesia secara umum. Kasus Jakarta dijadikan sebagai referensi pembanding untuk mengidentifikasi adanya kecenderungan gaya hidup yang menghambat keberlanjutan kota. Kemungkinan-kemungkinan arah perubahan gaya hidup yang diperlukan dicoba dirumuskan berdasar asumsi teoretik sederhana. Hasil rumusan ini lebih bersifat asumtif (hipotesis).

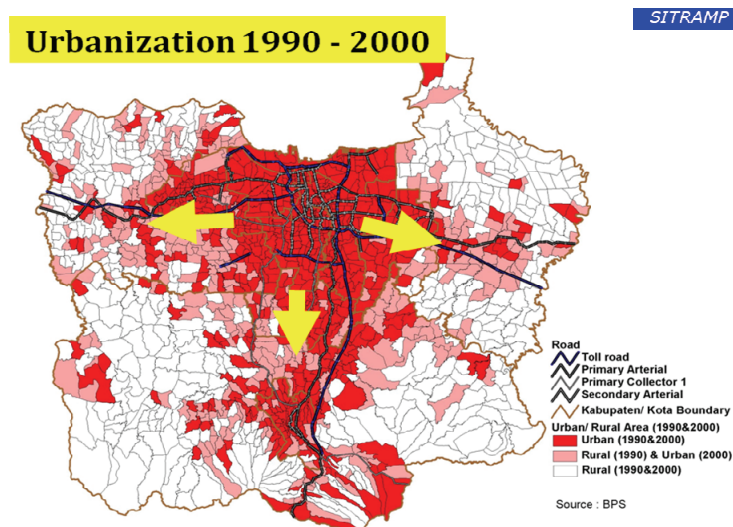


**Gambar 2.** Bagan Tahapan Pembahasan

#### 4. PEMBAHASAN DAN PERUMUSAN HASIL

##### Permasalahan Kritis Kota Jakarta

Kota Jakarta menurut hasil sensus nasional terakhir (2007) berpenduduk sekitar 9,6 juta orang melebihi proyeksi penduduk tahun 2025 sebesar 9,2 juta. Populasi tersebut mencapai 4 persen dari total penduduk negara yang sebesar 237.600.000 orang. Jakarta berkepadatan penduduk 14.476 orang per kilometer persegi. Kesesakan akibat kepadatan penduduk sangat tinggi berdampak pada: kekumuhan kota, kemacetan lalu lintas, kriminalitas tinggi, kesemrawutan struktur kota, genangan banjir, pelebaran kota tak terkendali, melonjaknya sektor informal, bertumpuknya limbah/ sampah. Perkembangan yang jauh melebihi proyeksi perencanaan menuntut para pembuat kebijakan kota untuk merevisi berbagai target pembangunan seperti: penciptaan lapangan kerja, ketahanan pangan, perumahan, kesehatan, infrastruktur, dan lain-lainnya sebagai peredam masalah sosial-ekonomi-budaya.



Sumber: BPS, 2001

**Gambar 3.** Urbanisasi Jakarta 1990 - 2000

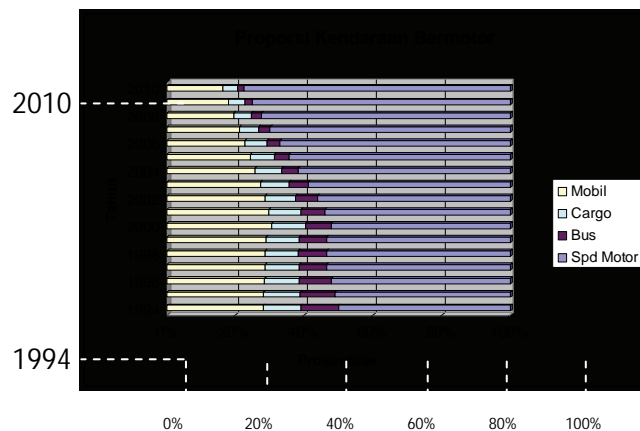
Sekitar 70 persen dari total luas DKI Jakarta saat ini telah dipenuhi bangunan. Jakarta juga sarat dengan beban berbagai fungsi kota: kota pusat pemerintahan, kota industri, kota dagang, kota pariwisata, kota jasa serta segala pusat dari berbagai urusan penting. Kondisi tersebut berdampak pada kerusakan lingkungan yang salah satunya disebabkan oleh alih fungsi lahan yang bertentangan dengan fungsi ekologisnya. Hutan mangrove di sepanjang pantai utara Jakarta berubah menjadi kawasan perumahan, perkantoran, pertokoan, wisata, dan lapangan golf. Selain itu juga dampak negatif ekonomi serius seperti mahalnya pengadaan perumahan, jalan-jalan, pasokan air, dan pelayanan umum. Beban Jakarta melampaui daya dukung baik secara ekologi maupun sosial.

Penduduk kota yang terlalu padat berdampak pada peningkatan intensitas konflik sosial. Berkurangnya ruang terbuka hijau berarti berkurangnya unsur penghasil oksigen, menjadikan masyarakat lebih sensitif dan mudah emosional. Masyarakat juga tidak mendapatkan ruang

untuk bersantai dan bersosial, sehingga gangguan kejiwaan makin meningkat. Stres menjadi salah satu gangguan kejiwaan yang sering dialami warga Jakarta. Berdasarkan riset *Strategic Indonesia*, dari total jumlah pasien puskesmas se-Jakarta tahun 2007, warga Jakarta yang mendapat perawatan akibat stres mencapai sekitar 1,4 juta jiwa.

Persoalan fisik yang paling penting untuk segera ditangani dalam mewujudkan keberlanjutan lingkungan (*environment-sustainability*) kota Jakarta adalah: persoalan pencemaran / sanitasi, sungai/ pengendalian banjir, dan penghijauan. Sedangkan persoalan sosial-ekonomi-budaya kritis yang perlu ditangani adalah: kependudukan, pelayanan umum, kesenjangan, pemberdayaan, identitas, kohesi sosial.

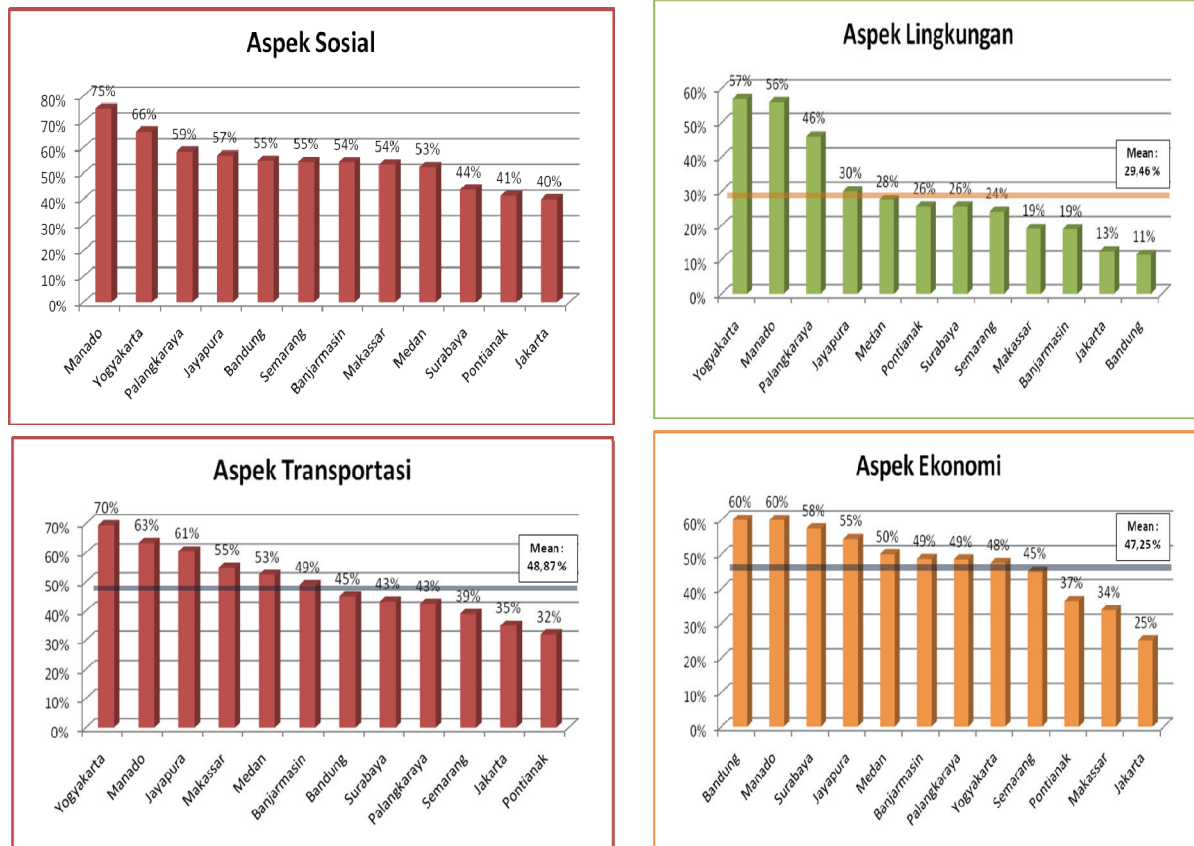
Kemacetan dan ketidaknyamanan transportasi merupakan masalah klasik kota Jakarta. Perkembangan kota yang meluas dengan zonasi fungsi-fungsi tersebar mengakibatkan pergerakan kota yang tinggi. Keterbatasan kemampuan pemerintah kota dalam menyelenggarakan transportasi public yang nyaman serta perilaku sebagian masyarakat yang masih berbangga dengan mobil pribadi berakibat komposisi mobil pribadi tumbuh jauh di atas kendaraan umum. Perbandingan jumlah kendaraan pribadi dan kendaraan umum di Jakarta adalah 98% kendaraan pribadi dan 2% kendaraan umum. Dari total 17 juta orang yang melakukan perjalanan setiap hari di Jakarta, 50,3% menjadi beban kendaraan umum yang hanya 2%. Sedangkan kendaraan pribadi yang mencapai angka 98%, hanya mengangkut sekitar 49,7% orang. Gejala lainnya yang menyusul adalah pesatnya pertumbuhan jumlah sepeda motor, sebagai akibat respon pragmatis masyarakat terhadap kemacetan kota.



Sumber: Prasajo, 2010

**Gambar 4.** Proporsi Kendaraan Bermotor 1994 - 2010

Hasil survey persepsi terhadap masyarakat kota Jakarta menghasilkan index tingkat kenyamanan kota (most livable city index – MLCI) kota yang rendah baik pada aspek sosial, lingkungan, transportasi maupun ekonomi



Sumber: Sudrajat, IAP, 2010

**Gambar 5.** MLCI Kota Jakarta untuk Aspek Sosial, Lingkungan, Transportasi dan Ekonomi

### Rekayasa Gaya Hidup sebagai Titik Masuk Rekayasa Fisik Spasial (Jakarta Sebagai Referensi)

Hampir sebagian besar kota-kota di Indonesia tumbuh secara alamiah dan spontan. Di berbagai kota rencana kota muncul kemudian setelah kota tumbuh. Dalam perjalanannya, antara pertumbuhan kota sering kali berpacu lebih cepat dari perencanaan. Kostof (1991) mengistilahkan fenomena tersebut sebagai kota organik. Perubahan demi perubahan fisik dan non fisik (sosial) terjadi secara spontan. Apabila salah satu elemennya terganggu maka seluruh lingkungan akan terganggu juga, sehingga akan mencari keseimbangan baru. Demikian ini terjadi secara berulang-ulang. Dalam suatu kota organik, terjadi saling ketergantungan antara lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Contohnya : jalan-jalan dan lorong-lorong menjadi ruang komunal dan ruang publik yang tidak teratur tetapi menunjukkan adanya kontak sosial dan saling menyesuaikan diri antara kepentingan individu dan kepentingan umum.

Kota Jakarta merupakan potret yang secara umum dapat diangkat sebagai representasi permasalahan kota-kota di Indonesia yang telah berkembang pesat. Kota Jakarta juga dapat menjadi potret kota-kota baru di masa mendatang yang memiliki kecenderungan tumbuh secara organik. Beberapa permasalahan pokok kota Jakarta yang dapat diangkat sebagai faktor penghambat keberlanjutan (*sustainability*) kota di antaranya adalah:

1. Tingkat kepadatan penduduk dan tingkat urbanisasi yang sangat tinggi
2. Tata ruang kota yang buruk sebagai dampak dari kegagalan implementasi rencana .
3. Angka rasio tutupan bangunan (*building coverage*) yang tinggi sehingga hanya menyisakan sedikit lahan terbuka hijau serta lahan lindung lainnya.
4. Rendahnya tingkat kenyamanan tinggal baik secara sosial, ekonomi, lingkungan serta transportasi.

Membangun kota adalah sinergi seluruh stakeholders pembangunan: pemerintah – masyarakat – swasta. Meskipun pemerintah kota yang memiliki legitimasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan kota, namun tanpa dukungan masyarakat, kebijakan pembangunan tidak akan dapat dijalankan. Pemerintah hanya sebatas fasilitator, sementara aktor pembangunan kota yang sebenarnya adalah masyarakat.

Pembangunan kota berbasis masyarakat harus dapat diwujudkan dalam rangka membenahi kota menuju kota berkelanjutan. Penyadaran masyarakat serta membentuk sikap masyarakat yang pro kota berkelanjutan menjadi titik masuk strategis. Diantara pendekatan yang dapat ditempuh adalah rekayasa gaya hidup (kebiasaan) masyarakat. Berbagai kasus menunjukkan bahwa permasalahan kota muncul berawal dari sikap masyarakat. Masyarakat yang tidak memiliki gaya hidup (kebiasaan) antri, terwujud dalam perilaku berkendara saling serobot sehingga menyebabkan kemacetan.

Dalam rangka mewujudkan kota berkelanjutan belajar dari permasalahan kota Jakarta, maka rekayasa gaya hidup masyarakat diarahkan untuk menjawab keempat faktor penghambat keberlanjutan di atas.

### **Realitas Gaya Hidup Kota-kota di Indonesia dan Perubahan yang Diperlukan Menuju Kota Berkelanjutan**

Kebiasaan-kebiasaan hidup yang sudah mengakar dalam kehidupan masyarakat dan dijadikan landasan dalam menentukan pilihan yang dalam konteks tulisan ini diistilahkan sebagai gaya hidup, akan meliputi spectrum kehidupan yang luas. Identifikasi cermat terhadap gaya hidup masyarakat perkotaan yang tumbuh saat ini akan menghasilkan daftar sangat panjang. Realitas gaya hidup masyarakat yang ditelaah berikut ini diangkat hanya sebagian kecil saja yang diduga memiliki korelasi dengan hambatan keberlanjutan kota. Gaya hidup yang diangkat sebagai bahan telaah meliputi: (1) gaya hidup berkeluarga; (2) gaya hidup bertinggal; (3) gaya hidup berkarya; (4) gaya hidup bersuka; (5) gaya hidup berinteraksi sosial; (6) gaya hidup bertransportasi; (7) gaya hidup berekspresi.

#### Gaya hidup berkeluarga

Kultur masyarakat di Indonesia pada dasarnya memiliki ikatan kekerabatan yang kuat. Kultur yang berakar dari kehidupan tradisional. Dimulai dengan satu keluarga tinggal dengan satu rumah di suatu tempat, kemudian anak-anaknya berkeluarga membangun rumah di sekitarnya dan demikian seterusnya sehingga membentuk satu "kampung keluarga". Fenomena tersebut hingga saat ini masih dapat dijumpai di perdesaan. Urbanisasi tidak serta merta menghilangkan fenomena tersebut, meskipun bertransformasi dalam wujud yang berbeda namun esensinya masih tetap yaitu kecenderungan membentuk keluarga besar. Keluarga yang berurbanisasi meski memulainya dengan keluarga inti, dalam perkembangannya diikuti dengan kerabat-kerabatnya yang tinggal serumah. Meskipun tidak banyak lagi dijumpai munculnya "kampung keluarga" di perkotaan, namun gaya hidup berkeluarga dengan *extended family* masih berkembang. Kultur berkeluarga dengan *extended family* kecenderungan pilihan tinggalnya adalah jenis yang memiliki penguasaan utuh atas tempat tinggal (tanpa adanya bagian yang harus berbagi) yang hanya bisa diperoleh pada *landed house*.

Penduduk kota yang mayoritas adalah kelas menengah dan bawah, pada kasus kota-kota yang sudah berkembang sulit untuk mendapatkan *landed house* di lokasi-lokasi dekat dengan pusat pelayanan atau tempat bekerja. Pada umumnya mereka tinggal di pinggiran kota jauh

dari tempat kerja dan pusat pelayanan. Keluarga di perkotaan juga memiliki keterkaitan dengan tempat asal (kampung halaman) sangat kuat. Keterkaitan tersebut sementara ini belum dapat digantikan sepenuhnya dengan sarana komunikasi jarak jauh sehingga masih muncul fenomena mudik lebaran. Fakta-fakta tersebut meningkatkan kebutuhan mobilitas kota yang pada akhirnya membebani transportasi kota secara berlebihan.

Jika kebiasaan hidup dengan *extended family* dapat dialihkan ke arah *singgle family*, tekanan kebutuhan pengembangan ruang tinggal yang mengarahkan pemenuhannya dengan *landed house* dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan. Meskipun faktor tersebut bukan faktor tunggal, namun menurunkan faktor tersebut dapat membuka minat tinggal di rumah susun / apartemen.

#### Gaya hidup bertinggal

Untuk mencapai perkembangan kota yang sehat, pemanfaatan ruang yang efektif dan mobilitas yang efisien, tinggal di rumah susun menjadi tuntutan mutlak. Namun kenyataan saat ini, tinggal di rumah susun (apartemen) tidak menjadi pilihan bagi sebagian besar masyarakat kota kita. Di antara faktor penyebabnya adalah bahwa penguasaan atas tempat tinggal secara utuh (tanpa adanya bagian yang harus berbagi) menjadi tuntutan kebutuhan masyarakat pada umumnya. Tempat tinggal bagi mayoritas masyarakat tidak sekedar 'tempat pulang' tetapi juga sebagai media ekspresi kebebasan dan teritori kekuasaan. Seseorang pulang ke rumahnya, harapannya dapat bebas melakukan apa saja yang diinginkan untuk melepas beban fisik dan pikiran dan menyenangkan hatinya. Pada rumah susun / apartemen hal itu tidak dapat diperoleh secara maksimal, karena teritori pribadi hanya sebatas ruang unit hunian. Begitu keluar pintu unit apartemen, berarti keluar dari teritori pribadi dan masuk ke dalam teritori publik. Gaya hidup bertinggal dari sebagian besar masyarakat kita masih terikat pada *landed house*. Membangun budaya tinggal di rumah susun perlu dimulai diantaranya dengan mengalihkan media ekspresi kebebasan individu dari rumah ke ruang publik / sarana pelayanan publik. Demikian pula kebutuhan hiburan dan interaksi sosial. Pelayanan publik kota harus mampu memberikan ruang yang cukup untuk ekspresi kebebasan individu.

#### Gaya hidup berkarya

Kecenderungan orientasi ekonomi dunia terus mengalami perubahan. Gelombang industrialisasi mengarahkan perubahan dari ekonomi pertanian menuju ekonomi industri. Pada era berikutnya perkembangan teknologi informasi membawa gelombang perubahan orientasi ekonomi ke arah ekonomi informasi. Media informasi menjadi arena perang ekonomi. Media informasi sekaligus juga sebagai alat untuk mengeruk keuntungan ekonomi. Kesadaran akan perlunya nilai tambah pada setiap produk dan mengemasnya dalam propaganda yang tepat, membutuhkan dukungan para pekerja kreatif. Perang ekonomi mengarah ke ekonomi kreatif.

Perubahan –perubahan orientasi ekonomi membawa perubahan pada orientasi pilihan berkarya. Pilihan berkarya yang menjadi primadona selalu ditentukan oleh motor penggerak ekonomi pada masanya. Indonesia dalam masa perubahan dari ekonomi informasi menuju ekonomi kreatif. Primadona berkarya yang berkembang saat ini adalah di kedua bidang tersebut: teknologi informasi dan industri kreatif. Gejala tersebut memberikan tekanan berat pada perkotaan karena tempat yang dapat mendukung kedua bidang tersebut adalah kota. Maka tidak mengherankan jika tekanan urbanisasi menjadi semakin tinggi. Agar masalah perkotaan pada kota-kota besar tidak semakin rumit dan tidak terkendali, maka tekanan urbanisasi harus direduksi. Diantara kemungkinannya adalah dengan cara: (1) menyetarakan tingkat pelayanan antar kota-kota sehingga tekanan urbanisasi tidak terakumulasi di kota-kota tertentu saja; (2) membangun kota-kota baru sebagai magnet baru yang berbasis pelayanan teknologi informasi.



#### Gaya hidup bersuka

Masyarakat perkotaan yang berkecenderungan konsumtif berpengaruh pada bentuk kebutuhan rekreasinya. Gaya wisata belanja dan hiburan menjadi pilihan utama dibandingkan wisata alam, wisata budaya dan lain-lainnya. Frekuensi pemenuhan kebutuhan rekreasi masyarakat dalam bentuk belanja dan hiburan jauh lebih tinggi. Kecenderungan tersebut mendorong bertumbuh suburnya sarana belanja dan hiburan (yang pada umumnya berupa bangunan) memenuhi ruang-ruang kota. Muaranya adalah penuhnya ruang-ruang kota terisi bangunan. Bila saja masyarakat dalam mengisi rekreasinya lebih memilih penyegaran diri di ruang alam melalui wisata alam maka rancang bangun kota akan berkecenderungan menghadirkan ruang-ruang alam ke dalam kota. Hijau paru-paru kota akan cenderung meningkat, baik berupa taman-taman alamiah maupun taman-taman buatan. Alternatif lain yang dapat dikembangkan dalam rangka mengurangi tuntutan beban intensitas ruang kota oleh bangunan adalah mengalihkan pelayanan belanja dan hiburan melalui ruang maya. Meningkatnya fungsi jejaring sosial dan permainan-permainan rekreatif di dunia maya, merupakan wahana yang perlu didorong untuk mengurangi laju pemadatan kota oleh bangunan. Dampak lain yang kemudian muncul akan semakin menguatnya daya tarik kota yang pada muaranya akan memacu proses urbanisasi. Meskipun urbanisasi merupakan gejala dunia yang sulit untuk dibendung, namun setidaknya tidak terkonsentrasi pada beberapa kota saja seperti yang terjadi di Indonesia saat ini. Pemerataan prasarana / sarana teknologi dan akses dunia maya di perkotaan perlu diupayakan.

#### Gaya hidup berinteraksi sosial

Interaksi sosial langsung lebih dominan dilakukan di tempat kerja / sekolah dan di ruang publik dibandingkan di rumah. Kehidupan masyarakat perkotaan yang berkembang saat ini mendorong orang lebih lama berada di luar rumah dibandingkan di rumah. Hal tersebut diperparah dengan banyaknya waktu tersita oleh perjalanan baik karena jarak tempuh perjalanan yang panjang maupun oleh faktor kemacetan. Dalam konteks tersebut keberadaan ruang publik di perkotaan menjadi sangat penting guna melayani kebutuhan interaksi sosial.

Di sisi lain interaksi sosial secara tidak langsung, berkembang pesat dalam dekade terakhir terutama di dunia maya. Jika interaksi sosial di ruang maya sudah menjadi 'main stream' gaya hidup kota, maka kebutuhan ruang publik nyata di perkotaan akan cenderung menurun, digantikan dengan tuntutan peningkatan kapasitas layanan internet. Namun kecenderungan interaksi di dunia maya saat ini di kota-kota Indonesia masih didominasi interaksi informal. Untuk kebutuhan interaksi formal, penggunaan dunia maya masih terbatas. Untuk mengatasi hambatan jarak dan mengurangi beban mobilitas kota, interaksi formalpun perlu didorong untuk beralih ke dunia maya. Untuk kondisi Indonesia sebagai negara kepulauan dengan wilayah yang amat luas, kekuatan teknologi informasi dan akses dunia maya merupakan sesuatu yang strategis. Jika interaksi formal maupun informal melalui dunia maya sudah menjadi gaya hidup, berbagai sarana fisik dapat diefisienkan.

#### Gaya hidup bertransportasi

Tingginya angka perjalanan (mobilitas) di Jakarta membuat ruas-ruas jalan tertentu mendapat beban terlampaui berat. Penelitian di 34 titik jalan arteri di Jakarta yang dilakukan Departemen Perhubungan RI pada tahun 2000 menunjukkan 32 titik (94%) di antaranya melebihi kapasitas. Satu di antara berbagai faktor penyebab tingginya angka mobilitas adalah jumlah kendaraan pribadi yang jauh lebih banyak dibandingkan kendaraan umum. Berdasarkan data mobilitas kota yang direpresentasikan oleh jumlah kendaraan di jalan raya, menunjukkan bahwa mobilitas kendaraan barang hanya sekitar 10%, 90% sisanya adalah mobilitas kendaraan penumpang. Dari jumlah kendaraan penumpang tersebut 98% kendaraan pribadi yang mengangkut 49,7% dan hanya 2% kendaraan umum yang mengangkut 50,3% penumpang. Penelitian yang pernah dilakukan oleh *Japan International Corporation Agency (JICA)* dan *The Institute for Transportation and Development Policy (ITDP)* memprediksikan jika

tidak ada tindakan pembenahan sistem transportasi maka lalu lintas Jakarta akan mati pada tahun 2014. Prediksi itu didasarkan pada pertumbuhan kendaraan di Jakarta yang rata-rata per tahun mencapai 11% sedangkan pertumbuhan panjang jalan tidak mencapai 1%.

Kemacetan kota terjadi karena ketidakseimbangan antara volume mobilitas kendaraan di jalan dengan kapasitas jalan. Kemungkinan mengatasinya adalah mengurangi mobilitas di jalan-jalan dan atau memperbesar kapasitas jalan. Bagaimana mobilitas kota yang membebani jalan dapat dikurangi dan seberapa besar pengurangan mobilitas tersebut dapat dilakukan, merupakan pertanyaan strategis yang perlu pengkajian untuk mendapatkan jawabannya. Asumsi kasar berdasarkan uraian data kuantitatif di atas, dapat diperkirakan jika mobilitas penumpang sepenuhnya dilayani transportasi umum maka kendaraan di jalan raya kota Jakarta dapat ditekan hingga sekitar 75%. Hipotesis yang dapat ditarik dari gejala di atas: gaya hidup berkendara masyarakat kota Jakarta saat ini berorientasi pada penggunaan mobil pribadi.

#### Gaya hidup berekspresi

Berekspresi umumnya diungkapkan secara terbuka kepada khalayak. Atas alasan dan pertimbangan tertentu dapat pula tidak dilakukan secara terbuka. Berekspresi dengan melukis graffiti di berbagai media di ruang publik banyak dilakukan secara sembunyi-sembunyi agar tidak diketahui oleh aparat ketertiban. Ekspresi pendapat juga sering dilakukan secara terbuka dan massal melalui demonstrasi di jalanan dan ruang-ruang publik lainnya. Berbagai cara dan media dapat dilakukan masyarakat untuk mengekspresikan diri baik secara individu maupun kelompok, secara terbuka maupun diam-diam. Berkembangnya dunia maya juga menjadi media baru yang sangat efektif untuk mengekspresikan diri dan menyatakan pendapat. Dalam pengembangan mutakhir, jejaring dunia maya menjadi media propaganda yang sangat dahsyat. Perubahan politik di Mesir adalah salah satu peristiwa besar yang dimulai dari ekspresi di jejaring dunia maya. Namun ternyata meningkatnya ekspresi di dunia maya (cyber), tidak serta merta menurunkan intensitas ekspresi di ruang publik nyata. Dalam berbagai kasus kontemporer, keduanya justru berjalan seiring. Ekspresi di dunia maya justru berujung pada ekspresi massal di dunia nyata. Perkembangan saat ini menunjukkan bahwa tekanan di dunia maya belum cukup kuat untuk memberikan perubahan sosial di dunia nyata. Namun diperkirakan pada saatnya nanti ketika berselancar di dunia maya sudah menjadi gaya hidup umat manusia, ekspresi dunia maya cukup dahsyat sebagai media pembawa tekanan yang menentukan perubahan tanpa harus disertai tekanan fisik di dunia nyata.

#### **Pendekatan Rekayasa Gaya Hidup untuk Kota-kota Indonesia Menuju Kota Berkelanjutan**

Salah satu faktor penyebab kegagalan dalam membangun kota berkelanjutan adalah cepatnya laju dan dinamika urbanisasi. Kecepatan proses urbanisasi jauh melampaui kemampuan kota untuk melakukan penyesuaian (akselerasi) daya dukungnya. Akhirnya banyak kota-kota mengalami kelebihan beban. Gaya hidup masyarakat urban diduga menjadi salah satu faktor penghambat tercapainya akselerasi antara tekanan urbanisasi dan peningkatan daya dukung kota. Jika dugaan tersebut benar, rekayasa gaya hidup dapat digunakan sebagai '*entry point*' dalam mengatasi kesenjangan tersebut.

Kota-kota di Indonesia sangat beragam, dengan spektrum keragaman yang sangat luas. Banyak hal yang dapat diduga sebagai faktor penentu keragaman tersebut, di antaranya adalah: heterogenitas budaya masyarakat kota, heterogenitas pendidikan masyarakat kota, heterogenitas karakter geografis dan fisik spasial kota, heterogenitas tingkat perkembangan dan modernitas kota. Namun dari faktor-faktor tersebut, dapat diambil faktor kunci yaitu: (1) tingkat perkembangan dan modernitas kota; (2) geografis dan fisik spasial kota.

Merekayasa gaya hidup sebagai titik masuk menuju kota berkelanjutan tidak dapat mengabaikan faktor strategis peran pemerintah sebagai institusi yang memiliki legitimasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan kota. Pemerintah sebagai pemegang kewenangan

memiliki perangkat pengendali dan pengatur untuk mencapai kerekayasaan tertetu, termasuk rekayasa untuk mengkondisikan gaya hidup. Sebagai contoh, pemerintah singapura memberlakukan sanksi yang keras bagi yang membuang sampah di sembarang tempat untuk membudayakan gaya hidup bersih.

Telaah sederhana terhadap beberapa aspek gaya hidup, dapat diambil pokok-pokok kesimpulan awal sebagai berikut:

Keterikatan yang kuat terhadap keluarga besar mengarahkan pada gaya hidup berkeluarga dengan *exended family*. Gaya hidup berkeluarga dengan *extended family* tidak cocok dengan tuntutan tinggal di rumah susun sehingga cenderung pada pilihan tinggal di *landed house*. Kota dengan dominasi *landed house* tidak akan mampu bertahan menghadapi tekanan urbanisasi. Diperlukan rekayasa gaya hidup berkeluarga untuk mengarahkan pada pilihan berkeluarga dengan keluarga inti.

Jika kondisi pemanfaatan ruang kota yang efisien, efektif dengan tingkat mobilitas rendah ingin dicapai, maka tinggal di rumah susun menjadi prasarat mutlak yang harus dipenuhi. Rekayasa gaya hidup harus mampu merubah gaya hidup tinggal di *landed house* ke arah gaya hidup tinggal di rumah susun (apartemen). Pendekatan mengalihkan media ekspresi kebebasan individu dari rumah ke ruang publik / sarana pelayanan publik merupakan salah satu kemungkinan tindakan yang dapat dilakukan. Pemenuhan kebutuhan hiburan dan interaksi sosial juga dituntut untuk lebih dominan diselenggarakan di luar rumah.

Gaya hidup berkarya yang berorientasi pada teknologi informasi dan industri kreatif memperkuat tekanan urbanisasi. Tekanan urbanisasi harus dikendalikan agar tidak melampaui kemampuan kota untuk meningkatkan daya dukungnya. Tekanan urbanisasi oleh gaya hidup berkarya yang berorientasi pada teknologi informasi dan industri kreatif dapat direduksi jika sarana dan prasarana komunikasi dan teknologi informasi disebar menjangkau pelayanan seluas-luasnya tidak sebatas di perkotaan. Rekayasa gaya hidup berkarya harus dilakukan agar tidak berorientasi hanya pada sektor ekonomi primadona saja, tetapi juga merata pada sektor-sektor ekonomi lainnya. Rekayasa itu dapat dilakukan di antaranya dengan cara pemberlakuan sistem insentif dan disinsentif.

Gaya hidup bersuka dengan dominasi wisata belanja dan hiburan, memberikan tekanan besar pada peningkatan intensitas bangunan di perkotaan. Jika pilihan rekreasi dapat dialihkan ke wisata alam, maka ruang hijau kotalah yang justru akan meningkat. Rekayasa yang paling optimal untuk mereduksi peningkatan intensitas bangunan di perkotaan adalah dengan mengalihkan wisata belanja dan hiburan dari dunia nyata ke dunia maya. Yang perlu disiapkan sebelumnya adalah perangkat hukum dan sistem regulasinya.

Interaksi sosial kota yang berkembang saat ini masih didominasi terjadi di ruang –ruang publik nyata. Jika gaya hidup berinteraksi sosial dapat dialihkan sepenuhnya ke dunia maya, maka kebutuhan akan ruang-ruang publik fisik kota akan dapat diminimalisir. Jika interaksi sosial di dunia maya sudah menjadi gaya hidup mayoritas masyarakat maka intensitas bangunan di perkotaan dapat diturunkan.

Gaya hidup bertransportasi dengan kendaraan pribadi merupakan gaya hidup paling tidak efisien dan berbiaya tinggi, karena berdampak luas pada: kemacetan lalu-lintas, pemborosan bahan bakar, polusi udara, polusi suara dan lain sebagainya. Bertransportasi yang berorientasi pada angkutan masal merupakan pilihan yang lebih baik. Yang paling efisien adalah menekan sekecil mungkin/ menghilangkan mobilitas kota , menggantinya dengan pemanfaatan optimal teknologi informasi.

Berekspresi secara terbuka dan massal di ruang-ruang publik kota dapat berdampak pada kemacetan lalu lintas, polusi, terganggunya kelangsungan fungsi-fungsi tertentu kota, dan lain-lainnya. Ekspresi melalui dunia maya merupakan ekspresi yang paling efisien dalam hal penggunaan ruang fisik kota, meskipun saat ini pengaruhnya belum sekuat ekspresi secara massal dan langsung. Rekayasa gaya hidup berekspresi diarahkan agar dapat memanfaatkan

dunia maya seoptimal mungkin. Arahana pemanfaatan dunia maya secara optimal perlu disertai dengan propaganda untuk menjadikan ruang maya sebagai bagian tak terpisahkan dari ruang kehidupan secara luas.

## 5. KESIMPULAN

Rekayasa gaya hidup dilakukan untuk membentuk kebiasaan masyarakat yang selaras dengan tujuan yang hendak diwujudkan. Dalam konteks ini, rekayasa gaya hidup dilakukan untuk mendukung tujuan terwujudnya kota berkelanjutan. Telaah awal dengan berbagai asumsi kasar mengindikasikan hal-hal sebagai berikut: (1) rekayasa gaya hidup berkeluarga dilakukan menuju pada pilihan berkeluarga dengan keluarga inti; (2) rekayasa gaya hidup bertinggal dilakukan untuk merubah gaya hidup tinggal di *landed house* ke arah gaya hidup tinggal di rumah susun (apartemen); (3) Rekayasa gaya hidup berkarya dilakukan untuk mengarahkan agar orientasi berkarya mampu memandang bahwa semua sektor berkarya esensinya setara; (4) Rekayasa gaya hidup bersuka (relaksasi / rekreasi) dilakukan untuk membangun persepsi kebutuhan relaksasi rutin cukup dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan dunia maya; (5) rekayasa gaya hidup berinteraksi sosial dilakukukan untuk mereduksi (tetapi tidak menghilangkan) gaya hidup berinteraksi langsung ke arah interaksi melalui media teknologi komunikasi dan jejaring di dunia maya; (6) rekayasa gaya hidup bertransportasi dilakukan menuju gaya hidup meminimalkan mobilitas dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi komunikasi dan jejaring dunia maya; (7) Rekayasa gaya hidup berekspresi diarahkan agar dapat memanfaatkan dunia maya seoptimal mungkin.

Hasil identifikasi ini lebih bersifat asumptif (lebih berbobot hipotesis). Telaah teoretis lebih rinci dan mendalam disertai uji berbagai kasus nyata sangat diperlukan sebagai tindak lanjut untuk membangun pengetahuan yang lebih dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Baiquni, M dan Susilawardani, 2002. **Pembangunan Yang Tidak Berkelanjutan**. Transmedia Global Wacana : Yogyakarta.
2. Budihardjo, E, 1997, **Tata Ruang Perkotaan**, Penerbit Alumni: Bandung.
3. Budihardjo, E & D, Sujanto, 1999, **Kota Berkelanjutan**, Penerbit Alumni: Bandung.
4. Hayashi, Y, and Roy, J. (Editors). (1996), **Transport, Land-Use and the Environment**, Kluwer Academic Publishers: Netherlands.
5. **Conference Strategies for Sustainable Cities** (1999). <http://www.denhaag.nl/sust.cities99>.

**PENERAPAN ARSITEKTUR HIJAU  
PADA BANGUNAN RUMAH TINGGAL**  
**Pengaruh Budaya dan Pola Hidup Masyarakat**

**Lestari<sup>1)</sup>, Hamdil Khaliesh<sup>2)</sup>**

Staf pengajar prodi Arsitektur - Universitas Tanjungpura<sup>1,2)</sup>  
E-mail : [Lest\\_tazkiya@yahoo.com](mailto:Lest_tazkiya@yahoo.com)<sup>1)</sup>  
Email : [Hamdiel\\_st@yahoo.com](mailto:Hamdiel_st@yahoo.com)<sup>2)</sup>

**ABSTRACT**

*Green Architecture is a concept to build a global architecture which is more environmentally friendly. Green architectures aims to restore the architecture as a larger scope of environmental to sustainable development. Inside are various approaches to energy conservation, with responsive designs to climate and minimize the potential use of resources that can damage the environment. Green architecture development in line with the climate change and depletion of nonrenewable natural resources. The architects also required to be able to makes design that are friendly to the environment while providing comfort in buildings.*

*The development of green architecture is conceptually easy to implement. But planning is always faced with various conditions and situations that can support or even hamper the green architecture application. This study aims to look at the influence of residents or clients to the green architecture application. Culture and lifestyle can affect thinking and knowledge that can support or impede the green architecture application. The object of research is the residence that are considered to represent the majority of residents from various of life. The methodology used is survey and quiesioner are deployed at random to obtain data about the existing culture in certain communities and the lifestyle. Results show that the concept of green architecture is basically close to people's lives*

**Keywords:** *green architecture, culture, lifestyle, residents*

**1. PENDAHULUAN**

Berpikir untuk menghasikan bangunan yang lebih bersahabat dengan alam adalah menjadi keharusan saat ini. Di tengah keterbatasan dan semakin menipisnya sumber daya alam dan energi, bangunan hendaklah di rancang kritis sehingga dapat berdiri seimbang dengan alam dan memanfaatkan seminimal mungkin sumber daya tak terbaharukan.

Ketika arsitek terlibat dalam proses pembangunan, tentunya ia juga di tuntutan untuk menghasilkan karya desain yang dapat meminimalkan penggunaan sumber daya tak terbaharukan. Dengan kata lain, konsep arsitektur hijau atau lebih dikenal dengan *green architecture* merupakan isu penting yang harus ditanggapi oleh arsitek saat ini. Penerapan konsep tersebut pada dasarnya tidak hanya melibatkan arsitek tersebut, namun akan ada peranan *owner* atau pemilik sebagai pihak yang memiliki kebutuhan. Akan terjadi interaksi antara pemilik dan arsitek yang menghasilkan karya akhir desain. Arsitek yang dapat memberikan keyakinan dan kepuasan dengan desain yang dihasilkannya tanpa pengaruh yang terlalu banyak dari pihak pemilik mungkin akan lebih mudah menerapkan konsep arsitektur hijau. Lain halnya jika keterlibatan pemilik lebih besar. Perlu kreativitas yang lebih tinggi bagi arsitek sehingga konsep tersebut dapat diterapkan dengan tetap memenuhi tuntutan pemilik.

Keinginan dan tuntutan dari pemilik umumnya didasari oleh kebutuhan serta pertimbangan yang sangat dipengaruhi oleh cara pandang dan pengetahuannya. Pola hidup juga merupakan salah satu faktor yang berperan besar dalam menentukan cara pandang dan kecenderungan terhadap desain tertentu.

Berbeda kasus dengan bangunan yang dibangun tanpa bantuan perancang. Di Indonesia bangunan yang dibangun tanpa melalui proses perencanaan justru lebih mendominasi terutama bangunan rumah tinggal. Pada bangunan tersebut sepenuhnya desain dan pemilihan bentuk serta material bangunan ditentukan oleh pemilik. Sehingga apakah bangunan tersebut menerapkan konsep hijau atau tidak ditentukan sendiri oleh pemilik sendiri. Dalam hal ini cara pandang dan pengetahuan pemilik akan lebih besar pengaruhnya terhadap konsep bangunan tersebut.

Studi ini bertujuan untuk melihat preferensi masyarakat umum terhadap penerapan arsitektur hijau pada bangunan rumah tinggal. Akan dilihat seberapa besar pengaruh pola hidup terhadap kecenderungan penerapan konsep arsitektur hijau terutama pada pola hidup keseharian di rumah dan pengetahuan yang dimiliki.

## 2. ARSITEKTUR HIJAU

Konsep Arsitektur hijau telah menjadi isu yang sangat mendunia sejak menipisnya sumber daya alam tak terbaharukan sehingga mengancam terjadinya krisis energi di berbagai negara. Ada beberapa prinsip dalam perencanaan Arsitektur Hijau atau *Green Architecture*. Menurut *Brenda* dan *Robert Vale* dalam buku "*Green Architecture : Design for A Sustainable Future*", ada 6 prinsip dasar dalam perencanaannya, yang meliputi:

1. *Conserving energy*, yaitu operasional bangunan hendaklah mengurangi penggunaan bahan bakar fosil
2. *Working with climate*, yaitu bangunan dirancang sesuai dengan iklim setempat sehingga memaksimalkan energi terbarukan
3. *Minimizing new resources*, yaitu meminimalkan penggunaan sumber daya baru dengan memanfaatkan akhir masa hidup bangunan untuk bangunan baru.
4. *Respect for users*, yaitu tetap mempertimbangkan kepentingan manusia di dalamnya
5. *Respect for site*, yaitu dapat menjaga lingkungan sekitar bangunan
6. *Holism*, yaitu menjadikan prinsip-prinsip tersebut sebagai kesatuan pendekatan yang utuh.

Dalam *Green Building Standar* khususnya untuk bangunan rumah tinggal, lebih ditegaskan lagi mengenai komponen yang termasuk dalam bangunan rumah dengan konsep *green*, yaitu mengenai strategi dalam pemilihan *site* sehingga meminimalkan dampak lingkungan, seperti meminimalkan penggunaan energi dan sumber air, mengurangi sampah, meminimalkan penggunaan energi terutama untuk proses pendinginan atau pemanasan bangunan, pemilihan material yang tepat sehingga meningkatkan ketahanan dan mengurangi efek negatif dari bahaya yang di timbulkannya dengan tetap memperhatikan nilai keberlanjutan dari material tersebut.

### **Preferensi Masyarakat Terhadap *Green Architecture***

Preferensi dalam hal ini di artikan sebagai kecenderungan masyarakat untuk memilih atau menetapkan konsep *green architecture* dalam perencanaan bangunan yang dibutuhkan. Preferensi terhadap rumah tinggal akan sangat subjektif, dimana akan terjadi perbedaan antara satu orang dengan orang yang lain. Hal ini sangat dipengaruhi oleh latar belakang dari orang tersebut misalnya faktor lingkungan sosial, lingkungan geografi, suku bangsa, jenis kelamin, status, umur, dan faktor lainnya seperti pekerjaan, pendidikan, kondisi keuangan/ekonomi, dan tingkat kebutuhan. Dalam hal ini akan dilihat seberapa besar dan bagaimana hubungan antara latar belakang tersebut mempengaruhi pemilihan dan penerapan *green architecture*.

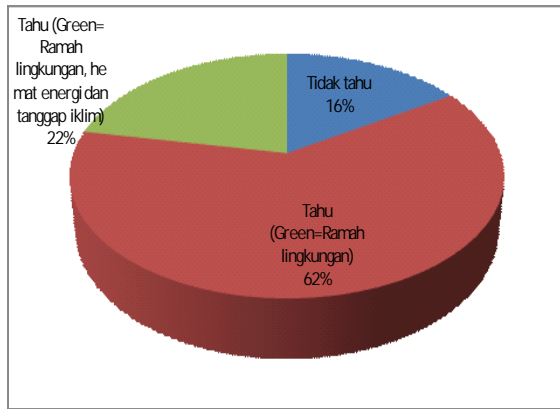
### **3. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian adalah menggunakan kuesioner melalui penilaian responden. Kuesioner dibagikan kepada 100 orang responden untuk melihat latar belakang responden serta pola hidup keseharian yang dilakukan. Dilihat pula kecenderungan dalam pemilihan konsep rumah dan sejauh mana ketertarikan responden dalam menerapkan *green architecture* di lingkungan rumah tinggal mereka. Kasus yang di gunakan dalam hal ini adalah rumah tinggal karena dapat mewakili banyak kalangan dan dapat melihat lebih jauh mengenai pandangan masyarakat umum. Pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner sebagian bersifat opsional dan sebagian bersifat terbuka. Pola hidup keseharian yang dapat mendukung penerapan *green architecture*, lebih banyak ditekankan pada pola penghematan listrik, karena merupakan indikator yang paling mudah dikenali dan dipahami oleh masyarakat.

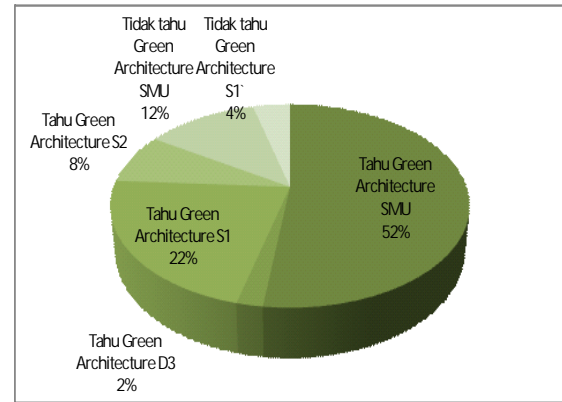
### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil kuesioner yang terkumpul diperoleh beberapa temuan. Sebagian besar responden menyatakan bahwa telah mengetahui mengenai *green architecture*. Hanya 16% dari responden yang menyatakan belum mengetahui mengenai *green architecture*, Sebanyak 84% lainnya menyatakan telah mengetahuinya baik melalui media cetak maupun elektronik. Namun responden yang menyatakan mengetahui mengenai *green architecture* sebagian besar hanya memahami konsep tersebut sebagai konsep bangunan yang ramah lingkungan, tidak termasuk pada pengertian bangunan hemat energi atau bangunan yang tanggap iklim.





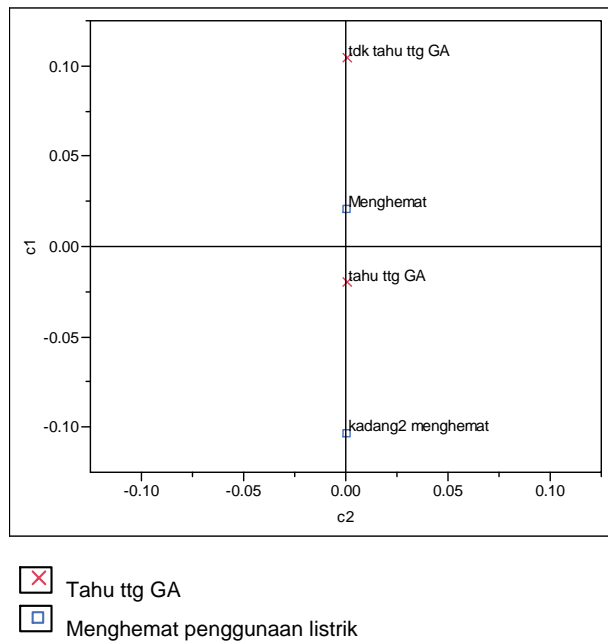
Grafik.1 Persentase responden dari wawasannya mengenai *green architecture*



Grafik.2 Pengetahuan mengenai *green architecture* dilihat dari tingkat pendidikan responden

Tingkat pendidikan tidak dapat dilihat sebagai faktor yang berpengaruh terhadap pengetahuan mengenai *green architecture*. Walaupun sebagian besar responden dengan pendidikan di atas SMU mengetahui mengenai *green architecture*, namun sebagian responden tamatan SMU juga mayoritas memiliki pengetahuan mengenai hal tersebut. Hal ini di mungkinkan karena faktor media atau bacaan, lebih menentukan dibandingkan pendidikan formal.

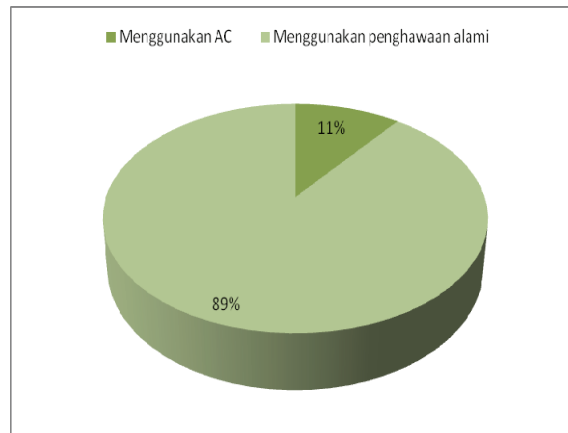
Dari pola hidup keseharian yang dilakukan oleh responden, diperoleh temuan bahwa sebagian besar dari responden telah melakukan penghematan dalam keseharian di rumah mereka. Namun yang menjadi alasan sebagian besar masih bersandar pada faktor ekonomi yaitu alasan penghematan pembayaran listrik, termasuk responden yang telah mengetahui mengenai *green architecture*. Namun, responden dengan pengetahuan mengenai GA cenderung memiliki kedekatan dengan kebiasaan penghematan listrik dibandingkan dengan yang tidak memiliki pengetahuan.



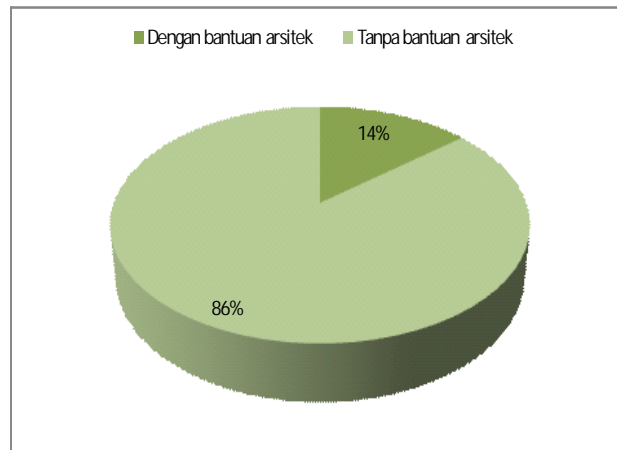
Grafik.3. hubungan kedekatan antara pengetahuan dan pola keseharian dalam melakukan penghematan listrik

Dari seluruh responden yang memberikan jawaban, 100% menyatakan kesediaan dan ketertarikan dalam menerapkan arsitektur hijau pada bangunan rumah tinggal mereka. Hal ini memberikan gambaran bahwa pada dasarnya pengetahuan awal mengenai *green architecture* tidak sepenuhnya mempengaruhi minat masyarakat untuk menerapkan konsep tersebut.

Dari kecenderungan mengenai pemilihan jenis penghawaan pada rumah tinggal, sebagian besar yaitu sekitar 89% diantaranya lebih menyukai menggunakan penghawaan alami dibandingkan dengan menggunakan AC atau penghawaan buatan. Mereka cenderung merasa lebih nyaman dan aman berada pada rumah dengan penghawaan alami. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada dasarnya budaya bermukim dan kebiasaan yang melekat pada sebagian kelompok masyarakat sangat dekat dengan konsep *green architecture* itu sendiri.



Grafik.5. Kecenderungan pemilihan jenis penghawaan dalam



Grafik.4. Perbandingan persentase rumah terencana dan tidak terencana

Namun, suatu hal yang tidak bisa lepas dari perhatian adalah bahwa sebagian besar rumah tinggal yang ada merupakan rumah yang tidak terencana (tanpa bantuan arsitek). Dalam survey yang dilakukan, 86% rumah yang di tinggali oleh responden merupakan rumah yang dibangun tanpa direncanakan.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dari survey yang dilakukan pada 100 responden tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya penghuni atau *owner* bagi seorang arsitek untuk perencanaan rumah tinggal bukanlah suatu faktor penghalang bagi penerapan konsep *green architecture*. Justru kehidupan dan kecenderungan masyarakat lebih dekat pada konsep-konsep *green architecture*. Yang menjadi masalah dan perhatian hanya pada pola dan pemahaman mengenai *green architecture* misalnya pada pemahaman mengenai hemat energi. Karena kecenderungan masyarakat masih memprioritaskan pertimbangan ekonomi dalam melakukan penghematan. Hal ini sebenarnya dapat saja teratasi jika desain yang disediakan dapat memfasilitasi penghematan tersebut. Namun, menjadi kenyataan pula bahwa arsitek tidak selalu memiliki peran besar dalam tumbuhnya bangunan- bangunan rumah, karena kebanyakan merupakan bangunan tak terencana. Menanamkan pemahaman mengenai konsep *green* pada segala aspek kehidupan menjadi penting, karena memberikan peranan yang tidak sedikit bagi penerapan konsep hijau secara menyeluruh.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Brenda, 1991, *Green Architecture : Design for A Sustainable Future*, London : Thames and Hudson.
2. -----, 2007, *Green Building Standard*, Washington DC 20001 : NACo -National Association of Counties
3. Wolley.T, 1997. *Green Buiding Handbook A Guide to Building Products and Their Impact on the Environment*, London : Spon Press

-----

## **BAGAIMANA PKL MAKANAN MEMBENTUK TERITORINYA STUDI KASUS: PUSAT JAJAN SEMARANG WAROENG SEMAWIS**

**Widya Wijayanti**

KOPI SEMAWIS – Komunitas Pecinan Semarang untuk Pariwisata  
E-mail: [wwidya@gmail.com](mailto:wwidya@gmail.com)

### **ABSTRACT**

The spatial plan for PKL is not only a matter of squared meters as many policy makers might think. The pattern of physical environment and that of physical environment. has to fit each other, therefore, the design strategies have to be based on sufficient observation on the behavior setting and its components, and the adaptations the PKL's make.

This study is conducted in Warung Semawis (WS), a night food market along Gang Warung in Pecinan Semarang that was developed by Kopi Semawis in 2005. It is in moderate scale, not as big as the spectacular Kya Kya Kembang Jepun Surabaya, and it opens only on Friday, Saturday, Sunday nights. After one year of operation, the management unit of WS decided to provide the PKL's with individual tents to protect them from heavy rain during rainy season, and mainly, to control the public space occupancy. The type that WS could afford was the light metal construction supported by four slim poles and they are all identical. .

As a founder of the organization I have got an access to conduct a study on how the uniform individual tents accommodate diversity and complexity of behaviors in the market. I have also observed the process of how the tenants from different groups have their work station to adjust to the given territory.

After six years of period, along which I have done continuous observation by visiting the market regularly I find that factors influencing the effectiveness of the tent program are: number of controlling persons in each unit; complexity of food processing, local activity system related to life style, and availability of gerobak, a vernacular design of work station. .

**Keywords:** *human territory, behavior setting, work station*

### **1. PENDAHULUAN**

Warung Semawis (WS) adalah pasar malam makanan Semarang yang diselenggarakan oleh KOPI SEMAWIS (Komunitas Pecinan Semarang untuk Pariwisata) pada setiap akhir pekan: Jumat, Sabtu, dan Minggu malam. Lokasinya di sepanjang Gang Warung, jalan utama di kawasan Pecinan Semarang sepanjang 358 meter yang pada siang hari sangat padat dengan kegiatan perdagangan partai besar. Pada malam hari lorong tersebut sepi, karena sebagian besar pemilik toko sudah tidak bertempat tinggal di sana.

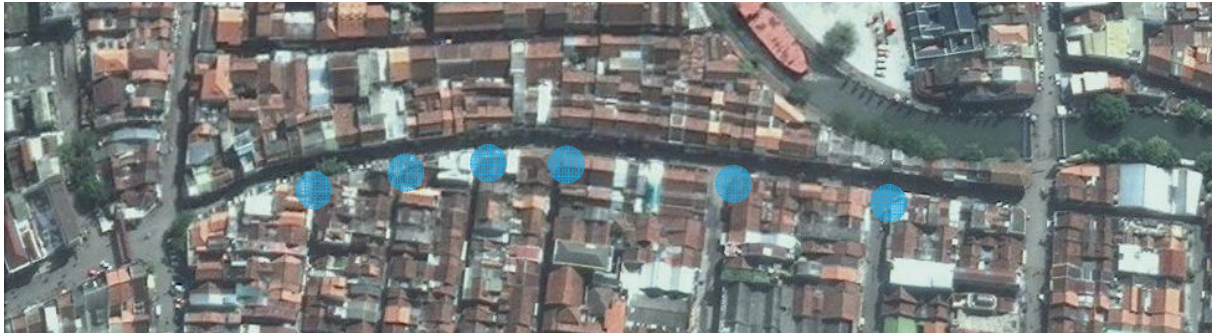
Setelah belajar dari dua lorong jajan yang baru dikembangkan, yaitu Kya Kya Kembang Jepun Surabaya, dan Kesawan Square Medan; ditambah pengamatan sebelumnya pusat-pusat jajan lain di kota-kota lain yang telah tumbuh sebelumnya, termasuk Tanjung Pinang, Kopi Semawis didukung oleh Pemerintah Kota Semarang mengembangkan WS pada tahun 2005. Kriteria yang diterapkan untuk memilih pedagang/perajin makanan yang akan melakukan kegiatan di WS, selain yang terbaik dalam jenisnya dan dikenal kalangan luas, adalah:

- 1) warga Pecinan dan/atau pedagang makanan yang menjalankan usahanya di kawasan tersebut.
- 2) sudah menjalani profesinya sekurang-kurangnya lima tahun dengan sejumlah pertim-bangan, termasuk sudah dikenal warga setempat dan kalangan yang lebih luas; sudah membentuk pola kerja yang relatif tetap; dan sudah cukup teruji keuletannya.

#### ***Ruang dasar yang diberikan***

Pada awal dimulainya WS kapling pedagang ditentukan dengan ukuran yang kurang lebih sama, yaitu 2,40 x 2.40 m<sup>2</sup>, berderet pada kedua sisi badan dan ditandai dengan cat. Keterbatasan dana menjadi kendala untuk

mengadakan lebih dari tanda wilayah tersebut. Keberadaan bangunan yang membentuk lorong jalan hanya diperhitungkan semata-mata sebagai dinding belakang semua ruang usaha, dan area pintu masuk yang masih aktif dibebaskan dari pedagang. Jadi semuanya dimulai ruang terbuka yang dibebaskan untuk diisi sendiri.



**Gambar 1** Lokasi Warung Semawis di sepanjang Gang Warung, Pecinan Semarang.

● Muara gang, berturut-turut dari kiri: G. Baru, G. Pasar Baru, G. Belakang, G. Mangkok, G. Gambiran, G. Tengah, dan G. Besen.

Pada awalnya kapling untuk pedagang ditata, baik di sisi utara jalan, maupun di sisi selatan. Kelompok-kelompok meja makan disusun di sela-sela kapling tersebut. Sebagian meja dan kursi tersebut, dengan seizin pengelola, boleh dibawa ke kapling pedagang. Fasilitas yang disediakan oleh pengelola adalah sambungan dan kran air bersih pada setiap mulut gang.

Ada sekitar 70 pedagang makanan profesional terdaftar dan mereka berjualan dengan membawa sarana masing-masing. Berdasarkan sarana yang dipakai, terdapat empat golongan pedagang makanan, yaitu:

- 1) **Pedagang bergerobak**, mereka yang semula adalah pedagang keliling dan/atau berpangkalan pada lokasi tertentu. Mereka mengolah makanan dari bahan mentah yang telah dipersiapkan terlebih dahulu. Gerobak merupakan dapur dan gudang yang bisa dipindahkan ke mana-mana. Pada dasarnya pengemas makanan dipilih yang ringan dan dapat dikemas ringkas. Contoh: Sate & Bestik Kambing Pak No, Soto Ayam Bambang, Mie Jawa Pak Di, Es Marem, dan Martabak Telur Sanggar Roso.
- 2) **Pedagang kaki lima**, mereka yang semula membuka dasaran di tepi jalan/trotoar. Mereka mengolah bahan setengah jadi, atau hanya meraciknya, dan memiliki sarana khusus yang telah dikembangkan selama bertahun-tahun. Berbeda dari yang pertama yang mengandalkan roda untuk berpindah, pengangkutan dagangan di sini pada dasarnya mengandalkan tenaga manusia: digendong atau dipikul. Contoh: Nasi Pecel Bu Sami, Nasi Ayam Bu Pini, dan Sate Sapi mbok Hardjo, dan Ayam Pak Slamet
- 3) **Pedagang warungan** turun ke jalan, yaitu mereka yang biasa berjualan di ruang usaha permanen, berupa warung, atau rumah makan, yang dapurnya bisa terpisah sama sekali dari tempat mengudap. Jenis makanan yang diujakan bervariasi, dari yang sekekdar meracik, sampai yang memasak dari bahan mentah.
- 4) Unit promosi dari perusahaan besar yang diperlengkapi dengan sarana standar dari perusahaan.

Setelah setahun berselang pengelola memutuskan pemberian tenda kepada para pedagang, semata-mata dilandasi pertimbangan untuk memberikan perlindungan terhadap cuaca. Musim hujan pada tahun 2006 buruk sehingga sejumlah pedagang terancam gulung tikar. Penggunaan tenda berukuran seragam 2,50 x 2,50 m<sup>2</sup>, bersama dengan sejumlah faktor lain, ternyata membawa pengaruh pada pembentukan teritori para pedagang, yang pada gilirannya berpengaruh pada konsumsi ruang publik.



Pedagang Bergerobak	PKL	Pedagang Warungan
<p><i>Dari atas ke bawah:</i> Sate &amp; Bestik Kambing Pak No, dan Es Marem yang setiap hari berjualan di Jl. Beteng, Gang Warung, dan Jl. Kranggan.</p>  	<p>Nasi Pecel Bu Sami, dan Nasi Ayam Bu Pini, yang sehari-harinya berjualan di Gang Pinggir.</p>  	<p>Opor Welahan, dan Warung Kopi, masing-masing dari Welahan, dan rumah-rumah makan di kawasan Pecinan.</p>  

### Program tenda

Tanpa pertimbangan masak, dan terutama dipengaruhi oleh tren atau pesona modernisme dan eksotisme, pengelola memberikan fasilitas tenda kepada setiap pedagang makanan setelah WS berlangsung hampir setahun. Tenda tersebut dibentuk oleh empat tiang besi penyangga limas bujur sangkar berukuran 2,5 x 2,5 m<sup>2</sup> (6,25 m<sup>2</sup>), dan dirancang untuk dipasang terpisah satu dari yang lain. Setelah berjalan lima tahun terlihat pola interaksi antara pedagang bersama sarananya dengan teritori yang disodorkan. Pedagang bergerobak, yang sebagian berasal dari pedagang keliling yang terbuka ke semua arah, mencerpap dan bereaksi secara berbeda-beda dengan aneka tata letak. Pedagang kaki lima relatif tidak menunjukkan perbedaan mencolok, sedangkan pedagang warungan membangun privasi yang bermacam-macam. (kebanyakan salting terus nggabrul).

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Analisis mengenai teritori dalam kajian Warung Semawis tidak bisa lepas analisis latar perilaku (*behavior setting*). Keduanya secara bersama-sama menjadi pertimbangan pokok dalam pengembangan Pusat Jajan Semarang Warung Semawis, di samping faktor-faktor bentang jalan (*streetscape*), desain bangunan di sepanjang lorong Gang Warung, penghunian bangunan tersebut, dan kebijakan-kebijakan pemerintah setempat.

Kebijakan pengelola untuk membagikan tenda seragam kepada para pedagang makanan terutama lahir dari kebutuhan perlindungan dari cuaca pada musim penghujan, dan pertimbangan penentuan luasan tempat usaha secara praktis. Pengelola ternyata hanya memberikan batas ruang yang ternyata tidak efektif, sementara pilihan bentuk sudah terbukti kurang bisa melindungi penghuninya dengan baik dari hujan.

Batas latar perilaku yang telah dipatok pada WS adalah pemisahan antara **zona santap** (makan dan/atau minum; bercakap-cakap termasuk bergosip; menyanyi dan menikmati hiburan) dari zona kerja (menjajakan – melihat dan memilih; mengolah dan meracik; menjual – membeli). Dengan toleransi cukup tinggi memang batas tersebut tidak terlalu kaku, dan tidak ada kebijakan dari pengeloala yang melarang persitumpukan (*overlapping*). Namun demikian, fokus penelitian ada pada zona kerja.

### **Latar perilaku**

Latar perilaku (*behavior setting*), seperti dikatakan oleh Roger Barker yang dikutip oleh Lang<sup>1</sup>, adalah *perpaduan ajek (stabil) antara kegiatan dengan tempat*. Empat unsur yang ada padanya adalah:

- 1) Kegiatan berulang – pola perilaku tetap
- 2) Lingkungan dengan tata letak khusus – milieu
- 3) Hubungan serasi di antara keduanya – sinomorfi
- 4) Kurun waktu spesifik.

Takrif tersebut dijelaskan rinci, bahwa: 1) latar fisik yang sama bisa saja menjadi bagian dari lebih dari sebuah latar perilaku bila pola perilaku tetap yang berbeda terjadi pada waktu yang berbeda; 2) pola perilaku tetap sendiri bisa terdiri atas sejumlah perilaku yang terjadi serentak, yang terjadi pada latar fisik, yang disebut milieu.

Lang mengemukakan bahwa latar perilaku mempunyai struktur internal yang dipengaruhi oleh pelakunya yang menempati bagian-bagian yang berbeda sehubungan dengan perannya. Dari sinilah ia mengutip istilah **zona kinerja** (*performance zone*) dari Barker (1968) yang dipakai untuk menyebut area yang dihuni oleh pengendali pola tetap perilaku. Diakunya bahwa tidak semua latar memiliki zona kinerja, dan perbedaan zona kinerja tidak selalu membawa perbedaan arsitektural.

WS adalah pasar khusus, *peristiwa* di akhir pekan ketika orang berjualan dan berbelanja makanan. Selain itu, bagi pengunjung, WS juga merupakan kesempatan untuk berjumpa dan berkumpul dengan kenalan, kawan, dan kerabat, dan bersantai. Pada tahun-tahun awal bahkan harapan untuk bertemu kembali dengan kawan di masa lalu (10, 20, 30 tahun silam) kemungkinan besar terpenuhi di tempat tersebut. Pasar dalam konsep perkotaan Jawa ditakrifkan sebagai kejadian yang berulang secara ritmik yang tidak berpusat pada transaksi (saja). Yang menjadi pusat kegiatan pasar adalah interaksi sosial dan ekonomi dalam satu peristiwa. Berkumpul dalam arti saling bertemu muka dan berjual beli pada hari pasaran menjadi semacam panggilan sosial periodik.<sup>2</sup> Pasar mempunyai kekayaan dan kompleksitas perilaku yang diakomodasi dalam sebuah lingkungan binaan. Dalam menjelaskan hal tersebut Lang meminjam analisis Grump (1971) terhadap pasar (Catatan: Subjek analisis adalah pasar dalam kehidupan masyarakat industrialis/pascaindustrialis yang bertelekan terutama pada interaksi ekonomi). Dengan adanya peran penjual dan pembeli pada sisi yang berbeda dan pola tetap perilaku masing-masing pihak, maka sinomorfi menjadi kompleks, dan milieu harus sesuai dengan perilaku masing-masing pelaku saja tetapi sekaligus mengakomodasi interaksi di antara keduanya. Berbeda dari yang digambarkannya, bahwa interaksi di antara kedua pihak dibatasi. Boleh melihat, memilih, dan bertanya, tapi tak boleh menyentuh dan memasuki ruang kerja, pemisahan pembeli dan penjual di WS jauh lebih fleksibel.

### **Teritori manusia**

Perbedaan yang terjadi dalam interaksi antara penjual dan pembeli berkaitan erat dengan sistem teritori. Teritori manusia ditakrifkan sebagai ruang dengan batas tertentu yang digunakan dan dipertahankan seseorang atau sekelompok sebagai wilayah eksklusif; dan yang menyangkut identifikasi psikologis dengan tempat, dilambangkan oleh sikap posesif dan pengaturan objek dalam areanya.<sup>3</sup> Berkenaan dengan takrif tersebut Lang<sup>4</sup> mengemukakan empat ciri teritori, yaitu: 1) kepemilikan atau hak terhadap tempat; 2) personalisasi atau penandaan suatu area; 3) hak untuk mempertahankan terhadap intrusi; dan 4) melayani beberapa penggunaan tertentu, dari sekedar pemenuhan kebutuhan dasar psikologis sampai pada pemuasan kebutuhan kognitif dan estetika. Fungsi teritori dilihat oleh banyak ahli dari mekanisme pengatur batas dengan liyan, dan digambarkan tidak hanya sebagai metode untuk mencapai privasi, tetapi juga untuk memantapkan hubungan sosial, dan pada setiap latar perilaku terdapat komponen teritori yang berkenaan dengannya.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> J. Lang, *Creating Architectural Theory* (New York: van Nostrand Reinhold, 1987), hlm. 113-114.

<sup>2</sup> Wiryomartono, A.B.P., *Seni Bangunan dan Seni Binakota di Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1995), hl. 58.

<sup>3</sup> L. Pastalan dalam J. Lang, *op. cit.*, hlm.148.

<sup>4</sup> Loc. cit.

<sup>5</sup> Becker dalam J. Lang., *ibid.*, hlm. 149.



Teritori manusia ditunjukkan dalam berbagai cara, dari penghalang fisik sampai dengan petanda simbolik. Dinding dalam berbagai merupakan penanda yang tegas dan paling mudah dicerna. Unsur vertikal dapat dimunculkan dalam berbagai bentuk, seperti deretan tiang. Petanda lain termasuk pembedaan ketinggian lantai, dan bidang sawang (*overhead*).

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana program tenda dapat mengakomodasi kegiatan pasar malam makanan; dan dengan pengalaman baru, bagaimana para pedagang melakukan adaptasi dalam ruang yang tersedia. Metode yang diterapkan adalah kualitatif.

Dalam kurun waktu lima tahun semenjak berdirinya ada dua perubahan dasar yang dilakukan, yaitu pembagian lokasi, dan pembagian tenda kepada pedagang. Perubahan dilakukan secara berangsur-angsur sehingga kini deretan pedagang ada di sisi utara jalan, sedangkan meja makan berada pada sisi selatan jalan. Jeda ada pada muara gang, dan bagian depan bangunan yang merupakan rumah tinggal. Perubahan tersebut dilakukan dengan pertimbangan kemudahan akses fisik dan visual yang lebih tinggi, terutama pada saat padat pengunjung. Pemasangan tenda secara merata kepada pedagang makanan dilakukan setelah setahun WS beroperasi.

Jumlah pedagang bersifat fluktuatif pada kisaran 50 sampai dengan 90, dan rata-rata 85% adalah pedagang makanan yang termasuk dalam tiga kategori tersebut di atas. Sebanyak 80% dari seluruh pedagang makanan adalah pedagang tetap sejak awal yang menjual makanan yang sama. Pergeseran kecil terjadi tetapi tidak mengubah cara pengolahannya.

Para pedagang dikelompokkan atas **pedagang bergerobak**, **pedagang kaki lima**, dan **pedagang warungan**. Pedagang promosi diabaikan dalam kajian ini mengingat bahwa kegiatan yang dilakukan oleh kelompok tersebut bukan pengolahan makanan. Dari pedagang bergerobak dipilih Soto Ayam Bambang, Bakmi Jawa Pak Di, dan Kue Bandung, sedangkan dari pedagang kaki lima adalah Pecel Nganjuk, Nasi Ayam Bu Atun, dan Sate Ayam Pak Slamet. Dari pedagang warungan dipilih Es Cao Dewi, Sate Babi Ny. Titien, dan Mutiara Mie Cool.

Perekaman data awal dilakukan pada minggu pertama dibukanya WS. Selanjutnya pengamatan dilakukan bersamaan dengan kunjungan-kunjungan berkala dan percakapan dengan para pedagang. Keakraban dengan lingkungan merupakan segi positif dari pengamatan yang dilakukan. Pengamatan juga dapat dilakukan tanpa bersusah payah. Namun demikian, keakraban tersebut berisiko menurunkan kepekaan terhadap perkembangan yang mungkin terjadi, di samping konsentrasi pengamat yang sewaktu-waktu terbuyarkan oleh percakapan dan basa basi.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Pedagang bergerobak – Kasus Pak Di, Soto Ayam Pak Bambang Soto, Bubur, dan Kue Bandung

**Status awal.** Pak Di dan Pak Bambang, masing-masing berjualan mi Jawa dan soto ayam membuka usaha di Gang Warung. Hauh sebelumnya mereka adalah pedagang keliling. Karena gang tersebut pada malam hari sepi maka mereka menaruh gerobaknya di badan jalan. Para pengudap duduk di bangku pada trotoar dan pada badan jalan, sementara posisinya memasak menghadap ke jalan. Ketika pertama kali berjualan di WS keduanya tidak melakukan perubahan pada tata letak, selain bisa sedikit bergeser ke tengah karena tidak ada kendaraan lewat di depannya. Memang ada periode singkat ketika pengelola meminta gerobak diputar sehingga membentuk sudut 450 dengan sumbu jalan, tapi Pak Di kembali pada posisi semula ketika peraturan mengendur. Pak Bambang tidak mungkin memutar gerobaknya karena desain. Pedagang Kue Bandung bergerobak, tetapi tidak mempunyai pengalaman beredar. Sejak awal ia menempatkan gerobaknya sejajar dengan jalan.

**Pola perilaku dan pengendali.** Pak Di dan Pak Bambang adalah pengendali tunggal kegiatan mengolah dan meracik makanan dan melaksanakan hampir seluruh proses, dari memasak/meracik sampai menata di piring atau mangkok. Mereka berdua mempunyai dua pembantu yang bertugas mengantarkan makanan, membuat minuman, dan mencuci piring/mangkok, dan hanya pada hari ramai mereka menambah staff. Pedagang kue Bandung karena membuat dua macam produk yang berbeda pengolahannya mempunyai dua

orang pengendali, suami-isteri, dengan dua tungku. Pola perilakunya adalah membuat adonan dasar, mengolah campuran, memasak, mengemas, dan menyerahkannya kepada pembeli. Semuanya terjadi pada bidang yang sama.

**Gerobak bagian utama latar perilaku.** Gerobak Pak Bambang mempunyai kantilever pada ketiga sisinya. Satu sisi dimanfaatkan untuk penyiapan soto, dan dua sisinya merupakan meja sempit untuk makan. Sama dengan ketika membeli mie Jawa, gerobak mempunyai rak khusus bahan yang tembus pandang tetapi semata berfungsi untuk memperlihatkan bahan yang tidak untuk dipilih dan disentuh mengingat bahan yang diolah sudah standar. Sebelum ada tenda interaksi penjual dengan pembeli berjalan langsung melalui percakapan, pandangan mata, sekaligus pembeli bisa menembus area penjual untuk menentukan jumlah dan komposisi. Gerobak Pak Di tidak dirancang untuk bersantap. Tetapi pembeli dimungkinkan masuk ke area penjual, mengamati proses, memenuhi keingintahuannya.

Gerobak Kue Bandung pada dasarnya merupakan kotak dan bagian atasnya merupakan meja kerja yang ketinggiannya memungkinkan terlihat dari sisi pembeli. Pembeli tidak terbangkit keingintahuannya untuk menyusup ke area penjual. Semua proses dan produk siap santap dapat dilihat oleh pembeli dan calon pembeli.

**Program tenda.** Ketika diterapkan program tenda proses penyesuaian yang dilakukan berbeda-beda. Pak Di meletakkan gerobaknya pada sisi luar tenda (berbatasan dengan area sirkulasi umum), dan meletakkan beberapa bangku sebagai tumpuan air bersih dan peralatan pendukung lain. Praktis bidang kerjanya berkongkurasi "L". Meja minuman dan tempat cuci piring berada di luar tenda, yaitu di atas trotoar (lebar 1,50 m). Sisi yang terbuka terhubung langsung dengan zona santap eksklusif atau meja-meja makan yang ditatanya sendiri karena hubungan kerja sama dengan pemilik rumah di luar hubungan dengan pengelola WS. Batas-batas latar perilaku Pak Di melampaui batas ruang yang ditentukan oleh pengelola, ke arah timur dan barat sepanjang batas properti yang dipercayakan keamanannya kepadanya, dan ke belakang mencakup trotoar sepanjang acuan batas yang sama.

Latar perilaku Pak Di mempersiapkan makanan dan interaksi dengan gerobak memang sangat jelas, tetapi ada persitindakan dengan latar perilaku pembeli karena memang akses pembeli tidak dihalangi. Persitindakan juga terjadi dengan latar perilaku penyiapan minuman dan pencucian piring.

Tenda hampir tidak berperan dalam mendukung sistem teritori untuk Pak Di karena pengaruh faktor-faktor eksternal di luar kontrak bisnis dengan pengelola WS.



Penyesuaian yang berbeda di antara pedagang makanan bergerobak dengan kerumpilan (kompleksitas) latar perilaku masing-masing.

Kasus Pak Bambang mirip dengan beberapa perbedaan. Gerobak ditarik agak ke dalam sehingga pengunjung yang bersantap pada kedua sisi gerobak berada di dalam batas tenda. Hal tersebut membuat ruang tersedia di belakang gerobak terbatas, sehingga pembeli Dua sisi luar gerobak menjadi tempat bersantap yang menghadap ke penjual sebagai sentral. Penjual mengendalikan penuh zona kinerjanya dan interaksi dengan pembeli dibatasi secara fisik. Pengantar makanan merupakan satelit yang beredar dan menjadi perantara. Kesamaan yang mencolok adalah pemanfaatan trotoar sepanjang yang dapat diperoleh untuk fungsi yang sama dengan Pak Di.

Kue Bandung merupakan kasus yang berbeda. Selain jenis yang dijual merupakan makanan untuk dibawa, pembeli bisa langsung melihat proses, membuat pesanan khusus sambil memantau pembuatannya. Gerobak yang dimiliki terdiri atas dua unit, masing-masing untuk kue bandung dan pukis dengan pengendalinya sendiri. Kedua gerobak ditaruh pada batas tenda. Latar perilaku menampung sejumlah pola perilaku tetap dan

interaksi antara penjual dan pembeli. Persitumpukan terjadi hanya pada pola transaksi yang ditangani oleh seorang saja. Pada kasus ini batas latar perilaku sangat jelas, dan zona kinerja dapat diukur. Area tidak sepenuhnya termanfaatkan, dan latar perilaku yang terbentuk kemudian berkenaan dengan istirahat penjual dan penyimpanan bahan pada dasarnya bersifat pendukung. Penghuniannya semata-mata untuk memanfaatkan yang sudah tersedia.

#### 4.2 Pedagang kaki lima – Kasus Nasi Ayam Bu Atun, Pecel Nganjuk, dan Sate Ayam Pak Slamet

**Status awal.** Bu Atun penjaja nasi ayam, sudah bertahun-tahun berpangkalan di kaki lima Sekolah Karangturi. Seperti penjual nasi ayam pada umumnya, ia memulai usahanya dari beredar di kawasan tertentu. Sarana yang dipakai untuk mendukung usahanya terdiri atas dua berangkat kontainer pokok bersusun. Yang pertama adalah satu bakul nasi yang ditumpangi dengan bejana berisi lauk pauk tidak pedas; dan yang kedua adalah setumpuk panci berisi sambal goreng, berikut benang untuk membelah telur. Bagi pedagang beredar, daun pisang untuk makan diletakkan pada bakul dari bambu yang ditumpangi panci berisi nasi. Peralatan di luar kedua yang pokok tersebut bersifat tambahan, terutama disediakan oleh pedagang yang mangkal di suatu tempat.

Bu Rini penjual nasi pecel Nganjuk tidak secanggih pendahulunya, Bu Sami yang kemudian memutuskan ke luar dari WS dan tetap berjualan di G. Pinggir. Namun demikian, ada kesamaan di antara penjual pecel di kaki lima, yaitu bahwa bahan-bahan yang diracik ditata di sekeliling ruang personalnya pada radius jangkauan tangannya: di sisi kiri, depan, dan kanannya. Peracikan satu pincuk pecel diselesaikan sendiri semuanya.

Pak Slamet penjual sate lahir dari tradisi penjual sate yang dulu dipikul. Barangkali dia tidak mengalami memikul dagangannya dan berkeliling kampung, tetapi memulai karirnya di kaki lima jalan utama Semarang. Sarana tradisional tetap dipakai untuk mengorganisasi barang dan bahannya, ditambah untuk identitas.



**Nasi Ayam.** Perangkat pokok Nasi Ayam yang ajek. Ketika di kaki lima perangkat tersebut tidak dihilangkan.



**Nasi Pecel.** Perangkat pecel yang lebih fleksibel dan terbuka.



**Sate Ayam.** Perangkat sate yang sudah tidak dipikul lagi, tetapi dibuat sebagai identitas.

**Pola perilaku dan pengendali.** Ketiga pedagang kaki lima tersebut merupakan pengendali utama dari kegiatan usahanya. Bu Atun dan bu Rini tidak melakukan kegiatan memasak di tempat, dan hanya meracik, tetapi pak Slamet membakar sate di tempat dan kemudian meraciknya sendiri. Mereka memiliki satu orang asisten (pasangan hidupnya pula) yang pada dasarnya tugasnya terbatas pada melayani minuman. Kebetulan ketiganya memakai pengemas yang langsung dibuang, jadi tidak tergantung pada kegiatan mencuci. Dengan demikian ketiga tokoh tersebut sepenuhnya mengendalikan area inti dengan melakukan kegiatan terangkai: meracik dan/atau memasak, mengambil makanan yang dipilih, mengemas, dan menerimanya kepada pembeli, serta menerima uang. Ia juga bercakap-cakap dengan para pelanggannya, tanpa harus berpindah dari tempat duduknya. Pasangannya bergerak/beredar untuk mengantarkan minuman yang disimpan pada tempat di luar jangkauan tokoh sentral.

**Sarana usaha.** Hubungan antara sarana usaha dengan pelakunya sangat lekat, mengingat tokoh tersebut tidak perlu menggeser posisi duduknya setiap kali, selain merentangkan tangan untuk meraih segala sesuatu. Sinomorfik terbangun dengan baik sekali atas pola perilaku tetap yang berlapis-lapis. Dari sini sebetulnya sudah dapat diukur kebutuhan luas ruang dengan pendekatan antropometri. Lebih jauh, dengan pelayanan yang (dimungkinkan) personal tersebut para penyantap menyukai berada di dekat dasaran agar sewaktu-waktu dapat menambah atau mengambil yang disukainya. Pikulan sate Pak Slamet karena fungsinya yang telah bergeser sebetulnya tidak menentukan perletakan pembakar sate. Namun tata letak bahwa benda itu ada di tengah-

tengah tetap melekat, di samping pertimbangan kemudahan meraih sate untuk diolah dan membumbuinya, serta menghidangkannya.

Bagi pedagang kaki lima ada dua tahap penyesuaian yang dilampaui, yaitu perpindahan dari kaki lima ke WS, dan dari tanpa tenda ke tenda. Ruang kerja di kaki lima sering tidak memberi banyak kemungkinan bagi pengunjung untuk berhadapan langsung dengan penjual. Kondisi yang lebih memungkinkan adalah pada kedua sisi penjual. Perpindahan ke WS membawa perubahan yang cukup signifikan. Penjual nasi ayam kaki lima yang kebanyakan terbiasa menjajakan dagangannya di lantai, atau pada meja rendah menjadi agak kagok. Bakul bersusun harus berada pada bidang yang lebih rendah supaya pengendali (penjual) dapat meracik dengan sikap tubuh yang nyaman. Sementara sarana tersedia adalah meja yang tidak lain tidak bukan adalah pasangan kursi, bukan dingklik. Peninggian bidang kerja untuk membuatnya lebih tinggi daripada tempat duduknya jelas memerlukan upaya penyesuaian. Terlihat berbagai macam cara menanggapi yang sangat menarik untuk disimak. Seorang pedagang sate menjadikan meja yang dibagikan untuk meracik setelah sate masak, sementara proses pengolahan dilakukan seperti semula, dengan pemanggang yang ditaruh di lantai. Maka di sini terjadi pembelahan latar perilaku yang berakibat pula pada kebutuhan mutlak penambahan pembantu. Meja selanjutnya dibagi dengan pembeli yang menggunakannya sebagai meja makan. Berhadapan pada jarak kurang dari 1,00 meter sementara dirinya tidak terserap pada kegiatan tetap juga menjadi masalah tersendiri.

Pedagang nasi ayam yang lain memakai kursi yang lebih tinggi dari bidang meja sehingga ia dapat menempatkan diri seperti asalnya. Penyesuaian yang dilakukan oleh Bu Atun adalah memanfaatkan meja setinggi 0,75 meter untuk menempatkan bakul utama dan beberapa panci dan mengambil sikap berdiri ketika melayani pembeli. Pendekatan serupa diterapkan oleh penjual pecel yang sekarang menjadi penghuni WS. Pedagang pecel sebelumnya membawa sarana berupa meja rendah sehingga tidak memerlukan penyesuaian.

Pak Slamet sejak awal tidak mengubah tata letak ruang kerjanya dan tidak menghiraukan meja yang disediakan. Nampak bahwa ia cepat bisa menyesuaikan diri dan membuat dirinya nyaman bekerja sambil melayani pembeli. Yang berubah pada dirinya hanya kehadiran orang kedua yang selanjutnya beredar dan melakukan kegiatan pendukung.

**Program tenda.** Ketika program tenda yang sebenarnya dimaksudkan sebagai ruang kerja/pengolahan makanan secara eksklusif diterapkan, tanggapan yang dijabarkan dalam penataan ruang beraneka. Belum selesai melakukan penyesuaian dengan sarana baru pada tahap sebelumnya, mereka harus membuat penyesuaian lagi. Di antara ketiga pedagang dalam kelompok ini, Pak Slamet penjual satu memang yang paling mapan. Ia meletakkan pikulan dan pemanggang satenya pada garis depan. Kelekatannya dengan *work station*-nya tetap terjaga dan sepanjang waktu bisnisnya tidak harus terlalu banyak bergerak. Tugasnya dijalankan secara sangat efisien. Hubungan dengan orang kedua berkembang menjadi rangkaian proses yang mengambil alih tahap lanjut dari pengolahan makanan, ketika pengunjung ramai. Pasangannya tersebut yang melakukan pengemasan tetapi memakai bidang kerja yang berbeda dan tidak mengintervensi pengendali utama. Latar perilaku Pak Slamet berlapis-lapis, dari menerima pesanan, melayani pembeli memilih sate untuk diolah, memasak, dan bertransaksi. Latar tersebut bersitumpuk dengan latar perilaku pasangannya, terutama pada masa ramai. Zona kinerja atau teritori inti Pak Slamet hampir tidak bisa ditembus dari kedua sisi, karena semua dikendalikan olehnya. Keterpisahan dengan latar perilaku pasangan terlihat jelas pada saat tidak ada pembeli atau sepi pembeli. Tenda dengan demikian pada dasarnya tidak dihuni seluruhnya. Sebagian ruang menjadi ruang sisa, karena pengunjung pun tidak masuk ke dalamnya.

Bu Atun dan bu Rini melakukan penyesuaian yang hampir sama. Meja ditempatkan agak mundur. Beda di antara keduanya ialah bahwa yang pertama memakai meja berkonfigurasi "L" dan yang kedua berkonfigurasi "U" berkaki pendek. Sekali pun penyesuaian pada Bu Atun belum berjalan tuntas, latar dan batas perilaku mereka terbaca jelas. Interaksi dengan pembeli sama-sama tidak bisa dilepaskan karena fleksibilitas menu merupakan kelebihan dari kelompok pedagang ini. Tambah kuah, tambah pedas, tambah sayur, dll dilakukan tanpa beban sama sekali, karena hubungan penjual – pembeli bersifat informal. Kedekatan fisik menjadi pendukung hubungan tersebut dan sebaliknya. Persamaan lain adalah latar perilaku pasangan terpisah karena mereka hanya melayani minuman, di samping menemani (dan mengawasi) pasangannya dalam menjalankan usaha. Perbedaan yang terdapat di antara keduanya adalah berkenaan dengan besaran ruang yang dipakai. Nasi ayam memerlukan ruang lebih kecil dibandingkan pecel yang kombinasinya dengan makanan lain lebih bervariasi, sehingga ruang tersisa di dalam tenda jauh lebih longgar. Tenda Bu Atun dapat dimasuki pembeli yang menata sendiri bangku-bangku tanpa meja, dan membentuk kalangan kecil yang akrab.



Hal serupa tidak mungkin terjadi pada tenda bu Rini yang menyisakan ruang lebih kecil. Kalau Bu Atun dikitari pembeli, bu Rini hanya pada dua sisi.

#### 4.3 Pedagang warungan – Kasus Es Cao Dewi, Sate Babi Ny. Titien, Mutiara Kool

**Status awal.** Sebelum membuka usaha di WS, ketiganya membuka usaha warungan, dalam arti pada ruang permanen atau pada bagian rumah. Dewi berjualan es cao dengan beberapa macam variannya dan tinggal meraciknya saja. Titien menjual sate yang dibakar di tempat, di samping sup baikut yang sudah dimasak dan tinggal dipanasi untuk dihidangkan. Mutiara adalah yang paling kompleks. Ia seperti dapur bersama, menjual aneka macam makanan yang pengolahannya tidak mungkin diatur pada satu zona. Makanan tersebut meliputi aneka minuman dan es campur, tahu gimbal, dan mie kopyok, dan masing-masing memerlukan perkakas/sarana sendiri yang tidak dapat dipakai bersama. Pengelompokan yang dimungkinkan adalah dua yang terakhir dengan pelaku, sarana, ruang terpisah. Dengan pengalamannya, kecuali Dewi yang warungnya berada di halaman rumah orang tuanya, kelompok pedagang warungan tersebut memang tidak terasah untuk berusaha di tempat terpisah dan harus mengangkutnya peralatan dan bahan ke sana. Berbeda dari kedua kelompok pedagang tersebut di atas, pedagang warungan lebih mempunyai keleluasaan gerak, karena di tempat asalnya sebagian pekerjaan dapat dilakukan atau dipersiapkan dengan meminjam ruang lain (termasuk dapur rumahnya sendiri). Akibatnya mereka tidak terdorong untuk membuat work station yang lebih kompak. Persitumpukan dan persitindakan termasuk yang dapat diterima dalam menggunakan ruang. Privasi tidak tinggi dan siapa pun cukup bebas memasuki teritorinya, bahkan diterima dengan baik.

**Pola perilaku dan pengendali.** Dewi merupakan pengendali utama. Ia dibantu oleh seorang pembantu yang melakukan segalanya untuk mendukung kegiatan Titien, tetapi terutama mengantarkan hidangan yang sebagian besar disantap pada zona santap terpisah. Ny. Titien berkolaborasi dengan pasangannya, suaminya dengan pembagian tugas yang tegas meski berkaitan. Suaminya membakar sate, sedangkan Titien memanasi baikut dan/atau meracik sate yang sudah matang dan mengemas nasi, serta menjadi kasir. Seorang pembantu yang beredar menyiapkan minuman, mengantar makanan, membenahi meja makan, dan mencuci peralatan. Dengan dua orang pelaku utama yang alur kerjanya tidak diakomodasi oleh lingkungannya, pada saat ramai sering terjadi konflik lalu lintas barang dan orang di dalam tenda yang juga dapat ditembus pembeli.

Mutiara dioperasikan oleh tiga pelaku, dengan dua pembantu. Di satu sisi bahan minuman dan es campur (mie cool) diujakan secara mendatar satu lapis sepanjang 3,00 meter, dan di sisi lain adalah tempat memasak dan meracik mie kopyok dan tahu gimbal. Latar perilaku kedua kelompok kegiatan tersebut terpisah tetapi bersitumpuk. Ukuran ruang yang dibatasi oleh tenda tidak cukup menampung kegiatan yang berlangsung di dalamnya yang pada dasarnya dilakukan pada satu bidang (digelar).

Pola perilaku Dewi sederhana dan dapat dikendalikan dengan baik oleh satu orang dengan seorang pembantu yang beredar. Pada Ny. Titien pola perilaku orang yang berbeda dengan lingkungan yang sangat bersitumpuk potensial menimbulkan konflik. Hal yang serupa terjadi pada Mutiara, meskipun pada yang terakhir ini alur kerjanya lebih jelas dan tidak saling. Bagian depan menampung beban paling berat karena merupakan latar perilaku berlapis-lapis.



**Es Cao Dewi.** Volume bahan dan perkakas kecil, penataan ringkas, sebagian dua lapis.



**Sate Babi Ny. Titien.** Tata letak tersebar, potensial konflik di dalam tim dan dengan pembeli.



**Mutiara Mie Cool.** Volume bahan makanan besar. Jenis makanan harus dipisahkan.

**Sarana usaha.** Dibandingkan dengan kedua kategori lainnya, pedagang warungan tidak mempunyai sarana yang dirancang dengan baik yang sinomorfik. Mereka lebih cenderung “memindahkan” dapur rumahnya

ke ruang publik, sehingga yang bisa terlihat sebetulnya adalah tata ruang bagian rumahnya. Modal mereka adalah meja yang sebagian besar hanya dipakai selapis. Penyimpanan barang karena medannya memungkinkan maka sebagian menduduki trotoar di belakang tendanya. Meja dasaran sekaligus meja makan dan gejala tersebut terdapat pada tenda Dewi dan Ny. Titien yang mencampurkan pula dengan meja racik. Ny Titien harus membuat pergeseran atau perpindahan terus menerus pada saat mempersiapkan makanan, menyeberang dari satu meja ke meja yang lain. Di sini latar perilakunya berbenturan dengan latar perilaku pasangannya. Dalam kondisi demikian, para pelanggan masih dengan leluasa masuk ke zona-zona kerja tersebut dan diterima dengan enteng. Fenomena lain yang terlihat adalah pada saat jeda, para pengendali utama dalam kelompok ini memilih berada di luar medan.

**Program tenda.** Tenda bagi Dewi nampaknya merupakan batas area yang menjadi haknya, dipakai secara optimal, atau tidak. Sementara pada sisi depan ia bisa mengobrol dengan para pelanggan, di area yang mestinya merupakan zona kinerjanya juga bisa dimanfaatkan untuk maksud yang sama. Tidak nampak adanya rasa kurang nyaman ketika beberapa pembeli memilih masuk ke teritori pribadinya. Meja yang khusus ditempatinya pada saat jeda justru terletak di luar tenda, yaitu di sela antara dua tenda. Titien bersikap hampir sama, dan pada saat jeda cenderung berada di luar medan. Demikian pula Mutiara. Sarana yang dibawanya tidak bisa terwadahi sepenuhnya dalam tenda. Meskipun demikian Mutiara tidak menduduki trotoar dan memasang pembatas pada bagian belakang tenda sekaligus untuk pertandaan.

#### 4.4 Analisis

Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana program tenda dapat mengakomodasi kegiatan pasar malam makanan; dan dengan pengalaman baru, bagaimana para pedagang melakukan penyesuaian dalam pemanfaatan ruang yang tersedia. Area yang dibatasi oleh tenda tidak mengakomodasi kebutuhan para pedagang makanan secara merata. Faktor-faktor yang nampak berpengaruh adalah: 1) jumlah pelaku dan pengendali, 2) kompleksitas pengolahan makanan, 3) tautan dalam sistem kegiatan, dan 4) kematangan desain sarana pokok menyangkut bidang kerja, storage system, peragaan, dll.

**Pelaku/pengendali.** Semakin banyak orang pasti semakin luas ruang yang diperlukan. Tetapi dalam perlu dicermati lebih dalam lagi posisi masing-masing pelaku. Dua orang pada Es Cao Dewi, Pecel Bu Rini, dan Pak Slamet berbeda jumlah yang sama pada Sate Ny. Titien, Kue Bandung, dan Mutiara, karena pada kelompok pertama salah satu adalah pengendali utama yang melakukan kegiatan dan memegang kendali rangkaiannya, dan yang lain adalah pembantu yang beredar. Dalam kasus berikutnya, kedua orang adalah pengendali yang bisa terpisah atau berkaitan.

**Kompleksitas pengolahan makanan.** Penyajian makanan ada yang berawal dari bahan mentah, seperti sate, dan tahu gimbali; bahan setengah jadi, seperti kue bandung dan pukis (adonannya sudah dibuat); dan bahan masak tinggal diracik, seperti es cao, pecel, nasi ayam. Satu hal yang sangat jelas yaitu bahwa makanan yang tinggal diracik tidak memerlukan tungku, sehingga lebih menghemat tempat.

**Tautan dalam sistem kegiatan.** Empat komponen kegiatan yang menjadi bahan analisis adalah: kegiatan itu sendiri, cara melakukannya, kegiatan tambahan atau yang terkait, dan aspek simbolik. Pada Pak Slamet, membakar sate mempunyai komponen lainnya. Ia sudah terbiasa melakukannya di lantai, sehingga tidak bisa kalau harus dalam sikap berdiri seperti Ny. Titien. Pak Slamet melakukannya sambil bercakap-cakap dengan pelanggan, seperti banyak dilakukan oleh pedagang lainnya di WS. Cara berinteraksi dengan pembeli berkaitan dengan persepsi tentang privasi. Pak Slamet membakar sate juga untuk dilihat/ditonton orang, baik dari dekat, maupun jauh karena didorong kebutuhan pemasaran. Membawa pikulan sekali pun tidak lagi berfungsi sebetulnya cara untuk menonjolkan identitasnya. Komponen-komponen kegiatan tersebut terbaca pada semua pedagang makanan, termasuk pada pedagang kue bandung yang nampak introvert sekali pun.

**Kematangan desain sarana.** Gerobak adalah sarana yang dirancang secara khusus dan lengkap. Ia merupakan dapur sekaligus almari, dan dalam banyak kasus pengembangan lanjut, gerobak juga merupakan meja makan. Gerobak soto Pak Bambang adalah yang paling komplis. Selain itu ia berfungsi mengatur batas-batas latar perilaku dan teritori. Kecuali untuk sistem perlindungan terhadap cuaca yang lebih baik, pedagang bergerobak yang dirancang baik tidak memerlukan lagi patok-patok untuk menentukan batasnya.

Keempat faktor internal tersebut menentukan latar perilaku dan batas-batasnya yang bisa terlihat di WS. Aneka tanggapan penghuni yang dijabarkan dalam bentuk tindakan penghunian menunjukkan kemampuan dan keterbatasan mereka dalam melakukan penyesuaian. Batas-batas latar perilaku Nasi Pecel Bu Rini, Nasi Ayam Bu Atun, Es Cao Dewi, Kue Bandung, dan Sate Pak Slamet masih berada dalam batas tenda, bahkan menghasilkan ruang sisa yang bisa diukur. Bakmi Jowo Pak Di, dan Soto Bambang pun dapat terwadahi oleh tenda, meskipun pada dasarnya kelengkapan sarana mereka tidak lagi memerlukan patok tersebut. Adalah Mutiara dan Ny. Titien yang melampaui teritori yang disediakan, karena kompleksitas pola kegiatannya yang harus saling terpisah serta pengaturan alur yang belum memadai.

Pendudukan yang dilakukan oleh mayoritas pedagang di WS sebetulnya berkaitan dengan hubungannya dengan posisi tenda pada satu sisi, dan persepsi ruang para pedagang; tidak adanya peraturan yang tidak ketat; kebutuhan ekstra untuk jeda, dan mencuci peralatan makan.

## 5. KESIMPULAN

Program tenda individual bagi PKL makanan di ruang jalan Warung Semawis, di luar masalah estetika lingkungan yang diciptakannya, tidak sepenuhnya mampu mengakomodasi pola-pola kegiatan tetap penghuninya yang sebagian telah terbentuk dalam sejarah karirnya. Memang pada sebagian kasus tenda tersebut dapat mengendalikan pemanfaatan ruang sebagaimana diatur dalam kebijakan. Bahkan telah menyisakan ruang secara sia-sia. Tetapi pada sebagian kasus terlihat ketakampuannya.

Penyesuaian dilakukan oleh para pedagang dalam tahap penghunian, tetapi caranya memperlihatkan bahwa banyak hal yang harus dipertimbangkan, terutama yang menyangkut sistem kegiatan yang lahir dari gaya hidup (life style), teritori, dan latar perilaku.

Penelitian ini menemukan bahwa gerobak yang sebagian merupakan hasil dari otak-atik empirik, dan perenungan, sekali pun tidak selalu berasal dari masyarakat akademik, merupakan komponen penting dalam latar perilaku karena kemampuannya menampung pola-pola tetap perilaku sekaligus.

Kajian ini perlu diperbesar dan diperluas, dan/atau diulang, serta dilengkapi dengan kajian preference terhadap para pedagang dan pengunjung bila akan dijadikan dasar bagi penyusunan kebijakan penggunaan ruang di perkotaan,

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Lang, J., *Creating Architectural Theory* (New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1987).  
Nastiti, T.S., *Pasar di Jawa, Masa Mataram Kuna* (Jakarta: Pustaka Jaya, 2003).  
Rapoport, A., *House Form and Culture* (Englewood, NJ: Prentice Hall, Inc., 1969).  
----, *Human Aspects of Urban Form* (Oxford: Pergamon Press, 1977).  
----, "Cross-cultural aspects of environmental design," dalam I. Altman, A. Rapoport, & J.F. Wohlwill (Eds.), *Human Behavior and Environment. Volume 4: Environment and Culture* (New York: Plenum, 1980).  
Van Oudenallen, H., "The urban marketplace," dalam *Spatial and Social Consideration in Urban Marketplaces* (manuskrip, 1983).  
Wiryomartono, A.B.P., *Seni Bangunan dan Seni Binakota di Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1995).



## **Lifestyle and Architecture: A Consumer Perception Study on Well Designed Marketplace in Indonesia**

**R. Aswin Rahadi<sup>1</sup>, Alia Widyarini Hapsariniaty<sup>2</sup>**

School of Business Management Bandung Institute of Technology, Indonesia<sup>1</sup>

Department of Architectural Engineering Bandung Institute of Technology, Indonesia<sup>2</sup>

E-mail : aswin.rahadi@sbm-itb.ac.id<sup>1</sup>

E-mail : alia.widyarini@students.itb.ac.id<sup>2</sup>

### **ABSTRACT**

*Nowadays, there is a significant declining trend of consumers in Indonesia, especially from younger generation to visit and purchase their daily products in local marketplace. Their lifestyle and shopping paradigm has gradually shifted from local marketplace to national or international hypermarket.*

*Local marketplace with long history of tradition usually has location advantages compared with hypermarket, but somehow this main advantages - which defines what property is all about – failed to attract consumers.*

*This study will try to explore more on what aspects needed to rejuvenate local marketplace position in consumer perception. This research will try to analyze how lifestyles of shopping in marketplace can be re-invented, which at the end will emulates concept of so called “back to marketplace lifestyle”.*

*The findings on this research suggests a preliminary study for consumer perception and their expectation towards marketplace in Indonesia. The study show that design is not the main concern for consumers who visited marketplace, and product price, quality, and availability plays more significant role in attracting consumers. This study also unveil evidence that by adding more facilities in the marketplace, consumers will become more attracted to visit marketplace. A proposed research framework is configured for future research.*

**Keywords:** marketplace design, consumer perception, consumer expectation

### **1. INTRODUCTION**

This study will elaborate on the idea of how to attract younger consumers to come and visit marketplace. In particular, this study will try to explore their perception and their expectation towards their ideal marketplace.

The purpose of this research is to find design factors which contribute to improved perception towards marketplace in Indonesia. We will conduct this study using qualitative approach via semi-structured interview. The result of the research will be processed to generate conclusions

The objectives of this research are to find what factors which consumer perceived and expect in a marketplace. The other objective is to develop a preliminary research framework for further research in consumer perception towards marketplace in Indonesia.

It is expected that this study will contribute to the development of more advanced conceptual model and theory related with the consumer perception toward marketplace in Indonesia, which at the end will give benefits to multi-dimensional parties, ranging from government, property developers, marketplace vendors, and consumers.

## 2. LITERATURE REVIEW

Before we could attract the consumer to come visit the marketplace, the first thing we would like to do is to understand about the reasoning to attract the consumer itself. The main characteristics of a good marketplace is that they always attracts consumers which would like to conduct a repeat purchase, or in marketing terms called as loyal consumers.

The literature review is divided into four major sections and provides a context for study. The first three sections will review on consumer loyalty building towards marketplace, consumer perception theory, and quality perception process model. The last section is the summary of literature studies and the literature review mapping to indicate the research position of this study among development theories and models.

### Consumer Loyalty Building towards Marketplace

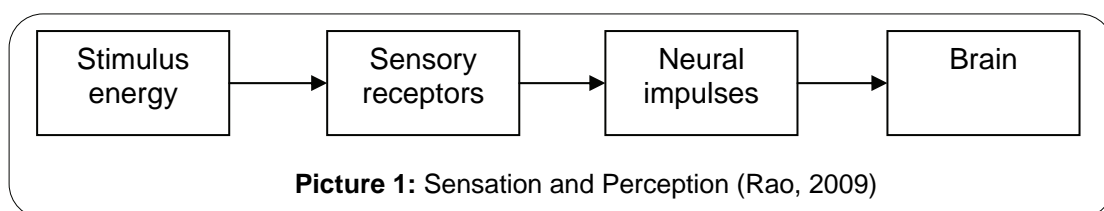
Before we could attract the consumer to come visit the marketplace, the first thing we would like to do is to understand about the reasoning to attract the consumer itself. The main characteristics of a good marketplace is that they always attracts consumers which would like to conduct a repeat purchase, or in marketing terms called as loyal consumer.

According to a study, each time a consumer buys, he progresses through a buying cycle. A first time buyer will goes through five steps (Griffin, 2003, p. 4); becomes aware of the product; makes an initial investment; post purchase evaluation; decision to repurchase; repurchase. If they passed all of those steps, they will become repeated consumer.

If we relates this to the condition of a marketplace, we can draw a preliminary assumption that the design of the building itself must attract consumers to come at the first place. Criteria used to measure marketplace design attractiveness include: layout, façade, facilities, airflow, and the level of comfort. These criteria are derived from previous study made by: Rajaguru & Matanda (Rajaguru & Matanda, 2006) which focused on store appearance and convenience; study by Doherty & Nelson (Doherty & Nelson, 2008) which focused on store concept; study by Ray & Chiagouris (Ray & Chiagouris, 2008) which focused on store atmosphere, uniqueness, and familiarity; Stamps (Stamps, 1999) which focused the study on surface and silhouette complexity, and façade articulation; and study by Kuusik (Kuusik, 2007), which focused on store image.

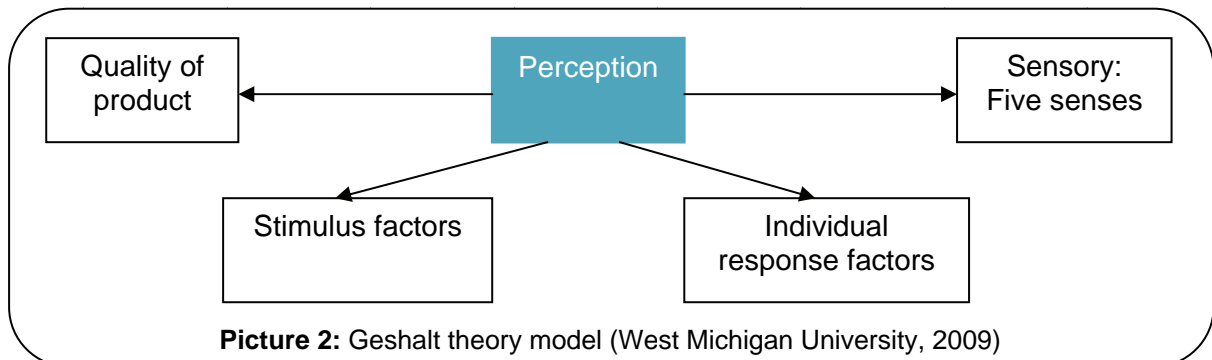
### Consumer Perception Theory

According to consumer perception theory, people do not perceive everything in our environment. Sometimes our motives drive our perception. For example when we are driving for quite long in a toll road, and suddenly you see a billboard mentioning a motel nearby, suddenly we feel tired and sleepy. Perception usually related with our sensory systems. These systems governed the perception using five senses – sight, smell, sound, taste, and touch. As these systems can work simultaneously, we often attracted to part of systems which drives more stimulus, such as louder sound, colorful stores, nice or bad odors, and many others.



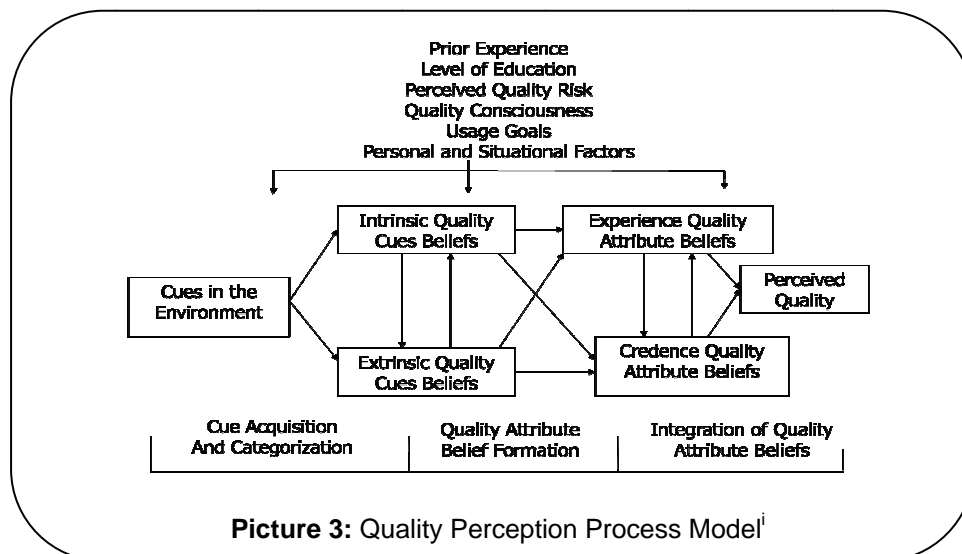
Picture 1: Sensation and Perception (Rao, 2009)

Using Geshalt theory, we would try to find relationship between perceptions with its driving factors. Below is the established model of Geshalt theory:



From the aforementioned model, if we try to link this with this research we will find several assumptions. For quality of product, the factors that might arise include design, layout, building materials, and others. For sensory, the factors might arise include the interaction inside the marketplace (sound, smell), layout of the marketplace (touch, sound, smell), air circulation (smell, touch), and others. For stimulus factors, the factors include attractive colors, repeated exposure, position, intensity, and others. For individual response factors include cognitive sets, value, need, and others.

### Quality Perception Process Model



As we can see from the model, perception building depends on the knowledge level of the person. The higher the knowledge level of the person will create different perception. Their ability to translate cues in the environment and their sets of believe will also influence their perception level, which at the end will produce the perceived quality.

### Consumer Perception Studies

There are several studies being conducted previously to better understand about consumer perceptions. The most notable ones are studies conducted by Kaplan (1987), which discussed about the complexity, novelty, incongruity, and surprising. The second one is the study of Berlyne (1960, 1974), which related with human curiosity. This study

discuss about the coherence, legibility, complexity, and mystery. The last study is the study by Nasar (1998), which discussed about naturalness, upkeep/ civilities, openness, historically significance, and order.

### **3. METHODOLOGY**

This chapter begins with research method and then, research design, sources and data collection, and data analysis strategies.

#### **RESEARCH METHOD**

As this research act as an exploratory study (Neuman, 2006, p. 34) for finding the elements which build consumer perception, then for this stage the research will be conducted using qualitative approach. An example of a marketplace which the researcher assumed fit with the ideal marketplace will be used as sample in the interview. The research will use semi-structured interview format which will be conducted to people that are common to visit traditional market. Respondents' identity anonymity is protected.

#### **DATA COLLECTION METHOD**

Interview will be conducted to nine respondents (Neuman, 2006, pp. 301, 411). Respondents will be divided into three categories. The first category is respondents who are familiar to with the concept of marketplace in Indonesia with assumed age limit of over 45 years old. The second category is respondents who are not familiar with the concept of marketplace in Indonesia with assumed age range below 25 years old. The last category is respondents who knows about marketplace in Indonesia, but not frequently visits marketplace. Their age limit ranged between 25 – 45 years old.

#### **INTERVIEW QUESTIONS DESIGN**

The interview questions will be designed to be semi-structured with descriptive, structural, and contract question all will be asked (Neuman, 2006, pp. 409-410). It will be divided to several parts. The first part consists of general questions of the respondents details. The second part of the interview is regarding the common questions related with their visitation habits to the marketplace. The third part of the interview will discuss about the consumer perception towards marketplace. In this section, the pictures of Kios Taman Pondok Labu will be shown to the participants.

#### **SAMPLE PICTURES INFORMATION**

For this research we use pictures of Kios Taman Pondok Labu. It is a modern marketplace in South Jakarta which has been developed since 2008. The pictures are being used with permission and consents from the Property Developer, PT. Permata Niaga Prima for educational purpose.

#### **DATA POPULATION**

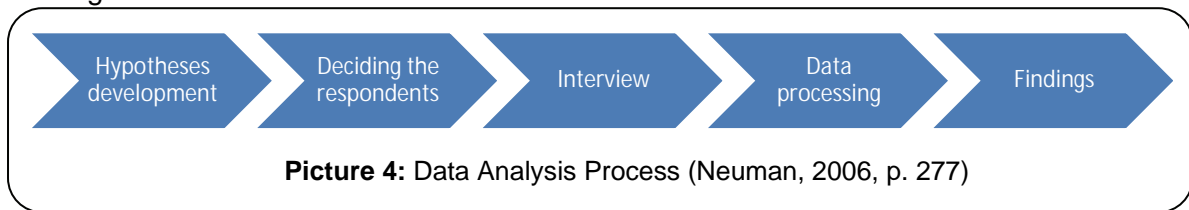
Data population for this research studies will be taken from interviews from consumers who are common to visit the marketplace in.

## RESEARCH FRAMEWORK

This exploratory research is conducted using qualitative approach, in order to generate factors for further research using quantitative approach. Therefore, the assumptions for contributing factors related with the consumer perception towards marketplace are not yet determined.

## DATA ANALYSIS PROCESS

The data will be analyzed using the following approach. First the hypotheses and research model is developed, after that decide the respondents characteristics and locate them, the third step is the interview, the fourth and last steps are data processing and findings.



## 4. RESULT AND DISCUSSION

The opening of this chapter contains the demographic and shopping habits found on the interview result. The next chapter will discuss about the consumer perception towards marketplace, which being divided into two sections: the consumer perception towards marketplace which they know, and the second section deals with their perception after viewing the pictures of Kios Taman Pondok Labu, and their reactions.

### 4.1 Survey Findings: Demographic and Shopping Habits

The purpose of this research is to study consumer perception towards marketplace in Indonesia. This research analysis was based on the result of interview questions. A total of 9 respondents were interviewed using face-to-face method. All respondents are based to stay in Bandung area. The respondent's age are divided into three categories: aged below 25: 4 respondents (45%); aged between 25 to 45: 3 respondents (33%); and aged over 45: 2 respondents (22%). Most of the respondents knows and have visited marketplace before, but their visitation habits is rare, with the most often respondents visit marketplace one a week. All of them have favorite store when visiting marketplace. Marketplace which they visited varies from Cihapit, Kosambi, Ancol, and Suci marketplace. They usually visits marketplace in the morning around 07.30 – 09.00 AM for ½ - 1 hour duration.

### 4.2 Survey Findings: Consumer Perception

The interview is being conducted using semi-structured method. There are 7 (seven) categories of questions that being asked, which being divided into two sections. The first section is questions which related with their perception towards marketplace which they knew. The second section discuss about their perception after seeing the picture of Kios Taman Pondok Labu and their reaction towards it. The questions categories are: demographic and shopping habits; their perception of the marketplace; their expectation

for an ideal marketplace; their perception of what is a marketplace when the picture 5 is being shown; their reaction towards the pictures; and added fixtures in a marketplace.



**Picture 5:** Kios Taman Pondok Labu (Permata Niaga Prima, 2008)

#### 4.2.1 Survey Findings: First Section (Prior to shown pictures)

The first section of the research will be discussed in this part. There are three parts of questions which being asked: demographic information; perception towards marketplace; expectation towards marketplace. The demographic questions have been answered in the previous section. The second question which asked was the respondent's perception towards marketplace which they know. Most of the respondents agree that marketplace is associated with the word "dirty", "smelly", "ugly (in terms of design)" "messy", and "dark". Their expectations for a better marketplace are that it should be clean, easy to access, well designed; more comfortable; bright; well organized; and keep maintaining their quality level.

#### 4.2.2 Survey Findings: Second Section (After the pictures are shown)

The second section of this research discussed about their reaction after a design of a build marketplace is shown to them. The respondents were asked to give their comments on what type of building that might be; what are the reaction when we mention that the pictures are taken from a marketplace; and follow-up discussion on what whether additional facilities were needed to be added in order to attract more consumers. When the pictures were shown to the respondents, most of them did not recognize it as a marketplace. The common responses from them are trade center (ITC), Shop houses, and even malls. Only three out of nine answer it as a marketplace.

The responds which mentioned by the respondents is that if a marketplace is being build like in the pictures, their primary concern is about the price. Most of them believe when a marketplace is designed like that, the price of products will also increase, as the vendors might have to cover additional cost for renting the building. Also, by the creation of this design, which most of them perceived to be "modern", their second concern is that this might reduce the interest of regular loyal consumers, as the design was deemed "too good" and "makes people afraid to go".

The last question which asked was about additional facilities in the marketplace to attract people to visit marketplace more often. Most of the respondents agree that additional facilities to the marketplace will attract consumers to come and visit marketplace. Their main idea is that additional marketplace will encourage other family members like the husbands or sons to visit marketplace. This is also adding the reasons for younger female member of the family to visit marketplace, as they now can visit

marketplace not just to shop daily products, but also to eat, to shop clothes, and other activities.

## 5. CONCLUSION

From the data results above, we can preliminary conclude that the main attraction of marketplace is more on what products being offered by the vendors. The price, the quality, and the product availability are the main concerns for consumer when they visited marketplace.

Their expectation towards a better marketplace is more on the shopping behavior by the vendors and consumers who visited the marketplace. They expected to visit marketplace that are cleaner, more organized, more brighter, better managed, and have better layout proposition.

The façade and design of a marketplace is not the main concern of the consumers. When shown the picture 5, most of the respondents perceived the design as malls, shop houses or trade center. In particular, the more exclusive a marketplace is designed; there is a significant risk that consumers will be despondent to visit. Most of the respondents agrees that if a marketplace is designed to be exclusive, then it would hurt themselves, as their first respond was the price of products will become premium in this type of marketplace.

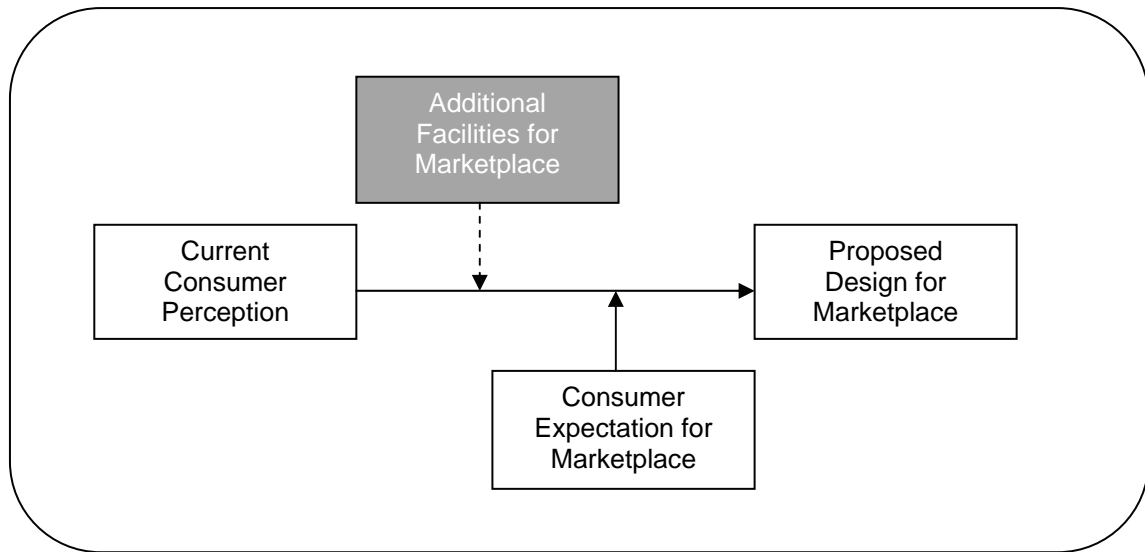
Compared with improved design, a better solution to attract consumers to visit marketplace is by adding facilities to the marketplace, such as better parking lots, food courts, and shops which do not sell common marketplace products, such as trade center quality clothes, or books.

To conclude this research, for marketplace providers such as government body or private developer, to attract consumers, especially younger consumers who are not familiar with the concept of marketplace, the main thing that they should do is by rehabilitating the current marketplace to be more comfortable to visited, without sacrificing the product advantages (price, quality, availability) which trademarked all marketplaces. Also, design factors such as façade or other design frills were not important when dealing with marketplace consumers, as this might dispel loyal consumers which already have unique perceptions on what is a marketplace should be like.

As this research only acted as exploratory research, it is expected to open new possibilities for further research to understand more about consumer perception towards marketplace in Indonesia. In particular further researches which elaborate more on consumer perception towards marketplace using quantitative methodology.

Below are the proposed framework model based on the findings in this research, which will be useable for future research.





**Picture 6:** Proposed Framework for Future Research

## 6. ACKNOWLEDGEMENTS

We would like to express our gratitude to Dipl. Ing. Christanto Santoso and Sari Wulaningsih MSc. from PT. Permata Niaga Prima for allowing us to use their development, Kios Taman Pondok Labu as product sample for this research.

## 7. REFERENCES

- Bell, P. A., Greene, T. C., Fisher, J. D., & Baum, A. (1996). *Environmental Psychology*. Fort Worth, TX: Harcourt Brace College Publishers.
- Doherty, S., & Nelson, R. (2008). Customer loyalty to food retailers in Northern Ireland: 'devoted loyals' or 'promiscuous switchers'? *International Journal of Consumer Studies* , 349-355.
- Griffin, J. (2003, 10 21). *Customer Loyalty*. Retrieved 12 15, 2010, from Altfed Inc.: [www.altfeldinc.com/pdfs/Customer%20Loyalty.pdf](http://www.altfeldinc.com/pdfs/Customer%20Loyalty.pdf)
- Kuusik, A. (2007). Affecting customer loyalty: do different factors have various influences in different loyalty levels?
- Nasar, J. L. (1998). *The Evaluative Image of the City*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc.
- Neuman, W. L. (2006). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*.
- Prima, P. N. Kios Taman Pondok Labu. *Kios Taman Pondok Labu Pictures*. Permata Niaga Prima, Jakarta.
- Rajaguru, R., & Matanda, M. J. (2006). Consumer Perception of Store and Product Attributes and its Effect on Customer Loyalty within Indian Retail Store. *Monash University* , 1-8.
- Rao, N. (2009). *Sensation and Perception*. Retrieved 04 30, 2011, from Sensation and Perception: A Psychological Series: <http://www.csun.edu/~vcpsy015/sensper.htm>
- Ray, I., & Chiagouris, L. (2008). Customer retention: examining the roles of store affect and store loyalty as mediators in the management of retail strategies. *Journal of Strategic Marketing* , 1-20.

Stamps, A. E. (1999). Physical Determinants of Preferences for Residential Facades. *Environment and Behavior* , 723-751.

West Michigan University. (2009). *Chapter 7: Memory, Learning, Perception*. Retrieved 04 30, 2011, from Western Michigan University:

<http://homepages.wmich.edu/~lindquis/consumer%20behavior%20ppt/cbch7.ppt>

---

<sup>i</sup> Personal quotation from Consumer Behavior Class, SBM-ITB, by Mustika Purwanegara, PhD

## **SHAPING THREE DIMENSIONAL OBJECTS AND SENSITIVENESS OF SURROUNDINGS**

**Case Study: Basic Form Study in Art, Design, Craft & Architecture Education**

**Nedina Sari**

Faculty of Arts and Design Institute of Technology Bandung,  
Jl. Ganesha 10, Bandung 40132, INDONESIA  
T +62 22 2514832, F +62 22 2534162, E Nedinasari@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Knowledge about shaping three-dimensional objects is tangibly and conceptually relevant to human activities within a spatial environment, and is part of formal arts, design, craft, and architecture education as one of the basic elements in the process of learning about creating functional artifacts and art objects. Basic skills connected with this knowledge are conveyed in 'Basic Three-Dimensional Object' class, which is aimed at conveying a deeper understanding of three-dimensional objects as touchable and visible, and occupying a structural space (length, width and height). Building 3D objects means to place formal elements (frames, surfaces, textures, colors, etc.) into an arrangement of harmony, balance, proportion and formal order.*

*One case of the end 'Basic Three-Dimensional Object' class practices is how the students can reach the interesting form from surroundings, which they in the past were industrial products, and as a rubbish they still have a forms or shapes value. Other side of this concept is thinking about save our nature from pile of rubbish, to take notice of industrial ultimate, and put it as a new product or some think as a new form as an inspiration idea. Combining of that objects, form or shape and sensitiveness of surrounding intended to both creativity and to take notice of saving nature in the next future by how to act as designer or architect prudently achievements.*

*In this practice the student have each form or shape problem to solve, to rised value up that they take values from rubbish. They should take just part of cutted piece of product as form trager, or just one tile of unitedly product, and think how to rising up the tile as valued shape to creative new object form. Creating the new form has passing by the formed, cutted, or bended process, and than put side by side together with matching or balanced other types or contrast form.*

**Keywords:** *art, design, kraft & architecture basic form education, 3 dimentional object, sensitiveness of surroundings*

### **1. PENDAHULUAN**

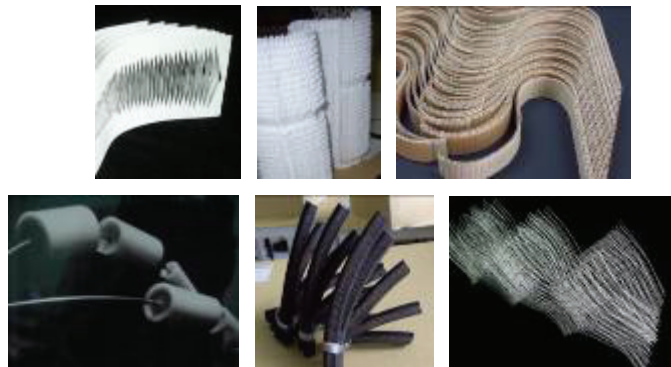
Manusia hidup di dalam lingkungan yang dipenuhi benda-benda. Selain terdapat benda-benda yang memiliki bentuk yang hadir oleh alam, dan ada bentuk yang dibuat dan diciptakan atas hasil upaya manusia. Bentuk-bentuk yang dibuat dengan mengandalkan kecerdasan, berkolaborasi dengan alam dalam melindungi diri dan menanggulangi kehidupan manusia. Benda-benda yang diciptakan adalah penerapan buah pikir atas material yang ada, serta cara atau teknik yang menjadi teknologi, membuatnya menjadi benda berfungsi sebagai peralatan kerja, menjadi benda-benda yang melindungi manusia dari alam, berupa bangunan atau arsitektur, sebagai objek desain untuk melengkapi berbagai alat untuk menjalani kehidupan, serta berbagai bentuk benda kerajinan atau kriya.

Pembelajaran Rupa Dasar Tiga Dimensi adalah salah satu materi pembelajaran yang dilaksanakan pada Pendidikan Dasar Seni Rupa, Desain dan Kriya. Dalam beberapa masa, pembelajaran ini juga dilaksanakan di program pendidikan Arsitektur. Sebagai pokok dan objek utama pada pembelajaran Rupa Dasar Tiga Dimensi adalah persoalan “*form*” atau “*bentuk*”. Pembelajaran ini diberikan di awal Pendidikan Dasar Seni Rupa, Desain, dan Kriya untuk memberikan landasan dan pembekalan atas kepeahaman mengenai keterampilan kreatif membentuk dalam merancang, karena bentuk adalah sebagai salah satu alat untuk mengucapkan atau menyatakan konsep ide atau suatu gagasan dalam penciptaan benda-benda dan bangunan. Pelatihan-pelatihan membentuk dilaksanakan dengan melakukan eksplorasi terhadap berbagai material, yang dimaksudkan untuk melihat alternatif bentuk yang mungkin dihasilkan untuk memberi pengalaman visual bagi para peserta didik. Dalam proses mengolah bentuk terjadi proses mengasah kepekaan visual agar peserta didik menjadi terlatih, memahami, merasakan atas kesesuaian antar unsur-unsur bentuk serta mengenai penerapan norma-norma kebenaran bentuk terhadap berbagai material, yang masing-masing material secara karakteristik memiliki kekhasannya sendiri.

Untuk memudahkan pencerapan materi pembelajaran sebagai dasar bentuk, maka eksplorasi pemaknaan bentuk dibatasi hanya hingga pada makna bentuk secara fisik dan struktural seperti seperti bentuk yang memberikan kesan bobotnya secara visual; ringan, berat, atau transparan atau tembus pandang, ‘gemuk’, ‘kurus’, ‘tinggi’, ‘pendek’, dan sebagainya. Secara fisik benda tiga dimensional membangun suatu bentuk me-ruang, memiliki dimensi; tinggi, panjang, dan lebar. Dapat berupa ruang kosong ber dinding atau rongga, atau ruang masif bervolume lunak atau padat. Melalui dialog antar material dengan si peserta didik yang sedang berlatih, dilakukan pencarian bentuk yang paling sesuai terhadap material itu. Bentuk yang memiliki kestabilan atau kedinamisan bentuk, keseimbangan atau harmonisasi antar elemen-elemen bentuknya, kesesuaian proporsional antar bagian-bagian bentuknya, tanpa dibebani makna bentuk secara fungsional atau makna-makna sosial apapun. Pengolahan dilakukan dengan memanfaatkan berbagai teknik yang mungkin dilakukan dan diterakan pada material yang digunakan saat pembelajaran. Adapun hasil pelatihan nantinya akan berupa bentuk atau olahan bentuk baru yang bukan bentuk yang dimaksudkan sebagai sesuatu, yang umumnya disebut karya. Semula pembelajaran ini dinamai “Nirmana Ruang”, yang adalah berarti “bentuk tiga dimensional atau ruang tanpa beban makna atau fungsi”, atau bentuk tiga dimensional yang belum terbebani konsep apapun selain persoalan bentuk itu sendiri.

Pemahaman dasar dari materi pembelajaran ini adalah bahwa setiap benda tiga dimensional di sekitar kita mempunyai karakter yang dapat teraba, terlihat; memiliki unsur sebagai ruang: panjang, tinggi atau ketebalan, dan lebar. Dalam membangun suatu bentuk tiga dimensional, lazimnya diuraikan satu deretan unsur-unsur atau elemen bentuk berupa: garis, bidang, tekstur, ruang, cahaya, gerak, serta warna ke dalam satu rangkum bangun yang dijalin dengan aturan-aturan untuk membangun bentuk yang harmonis yaitu yang memiliki konsep kesatuan, keselarasan, keseimbangan komposisi, proporsi, irama, ketepatan perbandingan, serta keberaturan secara struktural. Ada kalanya diperlukan pemberian gangguan bentuk, atau terkadang disebut “*disturbing*” atau “*usikan*” terhadap suatu tatanan bentuk yang teratur, untuk memperlihatkan reaksi terhadap suatu aksi atau gangguan pada ketenangan dan keteraturan bentuk, sebagai upaya untuk memberikan pernyataan bahwa bentuk yang lahir adalah materi studi yang bukan dimaksudkan untuk membuat suatu karya yang selesai, serta untuk mencapai suatu konsep bentuk yang memiliki akhir atau perhentian. Dengan kata lain, membuat perhentian pada eksplorasi

yang dilakukan agar bentuk tidak terlanjur berlebihan menjadi dekorasi atau bersifat dekoratif; bentuk yang diada-adakan, atau sengaja dibuat-buatkan.



**Gambar 1.** Beberapa bentuk hasil pelatihan yang dilakukan oleh para peserta didik pada pembelajaran Rupa Dasar Tiga Dimensional; yang melakukan penghentian pengulangan bentuk atau gerak pada saat atau posisi yang dianggap tepat.

Pada Pembelajaran Rupa Dasar Tiga Dimensi di Pendidikan Dasar Seni Rupa, Desain, dan Kriya, umumnya diberikan sekitar tujuh atau delapan jenis pelatihan yang berbeda dalam satu tahun ajaran. Setiap latihan dalam semester pertama akan digunakan beberapa material yang memiliki karakter khas. Setiap penugasan, memiliki kerumitan konsepsi bentuk yang berbeda. Tingkat kompleksitas unsur-unsur rupanya bergantung pada material apa yang digunakan pada saat itu. Pelatihan dimulai menggunakan material yang dapat mendefinisikan kumpulan unsur titik pada bidang. Dengan material tersebut diharapkan dihasilkan suatu bentuk yang secara struktural 'bangun', memiliki bangun yang tampil sebagai bentuk yang tidak tak berarti secara visual. Perlu penataan keseimbangan atas unsur-unsur bentuk yang dikandungnya, keselarasan, serta ketepatannya secara proporsional, selain semula hanya sebuah garis, atau bidang.

Setelah melalui berbagai pelatihan yang menggunakan berbagai jenis material yang berbeda, pada tugas pelatihan terakhir umumnya diberikan pelatihan yang pada tahap awal pelatihan itu adalah untuk melihat sudah berapa banyak kepekaan visual pada peserta didik yang mulai terbangun dan terbentuk, setelah melewati beberapa pelatihan dalam waktu lebih dari satu semester. Dengan meminta mereka melihat dan menemukan keunikan serta kekhasan bentuk dari bentuk-bentuk benda yang tersedia di sekitar, di lingkungannya sehari-hari, sebagai bentuk yang tidak asing lagi. Di sekitar terdapat banyak benda-benda yang dibuat melalui proses manufaktur, dengan menggunakan berbagai material dan melalui berbagai teknik pembuatan yang masing-masing memperlihatkan spesifikasi fungsi dan kekhasan bentuk. Karena kecepatan industrialisasi maka benda-benda pakai cepat berganti. Kelanjutan benda-benda terdahulu berakhir menjadi benda bekas yang melimpah di tumpukan sampah.

Pembatasan pemilihan benda berdasarkan hasil manufaktur adalah bertujuan untuk membuka wawasan dan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan, bahwa dalam kehidupan kita tidak lepas dari, dan bergantung pada berbagai benda dan peralatan yang karena jumlah manusia yang terus berkembang, penyediaan sarana dan fasilitas harus melalui perindustrian yang dengan sendirinya memanfaatkan material manufaktur. Akibat perindustrian banyak limbah sintetis yang dihasilkan yang kemudian tidak mudah dikelola kembali oleh alam maupun oleh manusia. Sementara itu perindustrian terus berlanjut dan

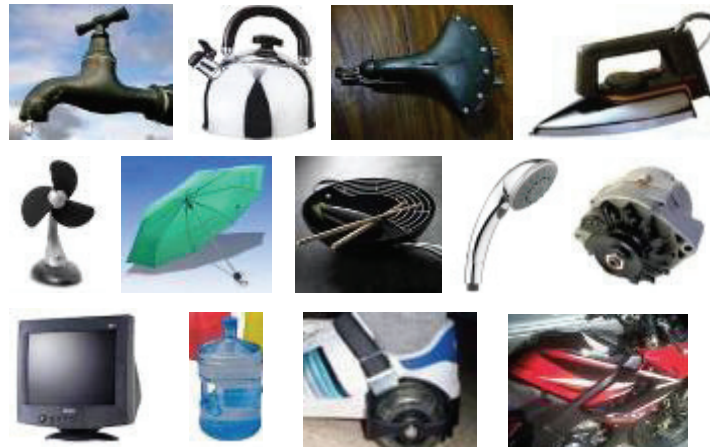
limbah benda pakai terus bertimbun. Seperti misalnya banyak peralatan elektronik yang sudah dengan mudah diperoleh dengan harga yang relatif terjangkau, dengan mudah ditemukan di pasar-pasar loak, atau bahkan di tempat-tempat sampah. Karena berhubungannya dengan daya listrik, maka sebagian besar produk dibuat menggunakan material plastik yang dalam jangka waktu ratusan tahun tidak mudah diurai oleh alam. Sementara bahan baku yang digunakannya adalah bahan yang diperoleh melewati waktu ribuan tahun dari pengolahan fosil oleh alam. Menyikapi fenomena ini harus ditimbulkan dan disadarkan mengenai tanggung jawab terhadap masa depan lingkungan dan alam. Dengan mengelola dan mengeksplorasi materi hasil manufaktur yang sudah menjadi limbah, selain pada bentuknya yang menarik dan eksploratif, diharapkan peserta didik sedikit mengenal berbagai material yang ada, bagaimana karakter suatu material, dan bagaimana mengolahnya, dari mana material tersebut berasal, dan memahami kesulitan pengolahannya, sehingga dapat terbangun rasa tanggung jawab sebagai bekal di masanya mendatang. Selain kepekaan visual, kepekaan bentuk, peserta didik memiliki pula kepekaan terhadap lingkungan.

## 2. PELATIHAN BENTUK

Kriteria benda yang dipilih:

- Memiliki dimensi panjang, tinggi, lebar yang memadai, setara dengan luas area meja kerja seorang peserta didik, berdimensi cukup proporsional. Bila benda yang dipilih berdimensi tidak terlalu besar, maka benda yang dipilih harus memungkinkan untuk diperoleh berganda; dua buah atau lebih, sehingga dapat memenuhi dimensi standar dimensi meja kerja. Batasan dimensi se-area meja kerja dimaksudkan; melalui dimensi objek tiga dimensi olahannya, peserta didik dapat berlatih menguasai bidang dan ruang secara keseluruhan yang relatif masih dapat dikuasai oleh setiap peserta didik.
- Benda yang dipilih adalah benda bekas pakai. Konsep ini ditujukan untuk mendukung pembelajaran yang berhubungan dengan kepekaan peserta didik terhadap lingkungan; limbah, atau benda bekas pakai yang akan menjadi bagian dari timbunan sampah, yang dampaknya harus menjadi perhatian penting.
- Produk yang dipilih adalah produk yang diproduksi secara manufaktur, berbahan plastik, logam, atau kaca; bukan kerajinan dan berbahan alam seperti kayu, bambu, anyaman, atau kain.
- Produk dan material benda hendaknya mudah diolah secara manual dengan peralatan bengkel kerja dan peralatan standar seorang *student*. Masing-masing peserta didik diharapkan dapat melakukan pengolahan material secara mandiri, sehingga melalui proses tersebut akan terbentuk pengalaman dalam memahami karakter material yang diolahnya. Dengan pengalaman tersebut, peserta didik menyadari bagaimana dampak hadirnya suatu material di lingkungannya atau di alam.
- Produk dan material benda hendaknya memiliki karakter bentuk khas mewakili fungsinya, misal: kipas angin yang memiliki unsur bentuk lempengan bidang kipas yang memuntir, sadel sepeda yang memiliki bentuk bidang memiuh ke depan, knalpot berupa silinder berongga tak paralel, tameng sepeda motor yang berbentuk *sculptural* seperti bentuk organis seekor hewan atau sayap, alat setrika yang memiliki bentuk berarah secara *streamline*, dan keran air, ceret, *hand shower* yang representatif sebagai benda yang memiliki ruang yang menyimpan

air, atau bentuk ruang yang dilalui air di dalamnya, dan berbagai benda lainnya. Masing-masing mengekspresikan fungsinya. Namun bentuk-bentuk tersebut dipandang hanya semata sebagai bentuk menarik, yang akan diambil bagian-bagian tertentu saja yang akan digunakan sebagai media eksplorasi bentuk.



**Gambar 2.** Di antara benda manufaktur yang memiliki keunikan bentuk yang dapat dipilih sebagai objek studi atau bentuk yang akan dieksplorasi

Setiap peserta didik memilih dua benda dengan material dan karakter berbeda. Penggabungan dua karakter benda yang berbeda ditujukan untuk menghindarkan tampilan yang masih mengingatkan kembali pada bentuk dan fungsi asalnya. Sesuai dengan tujuan pembelajaran Rupa Dasar Tiga Dimensi adalah mengeksplorasi dan mencari bentuk baru yang tidak akan mempersuasi kepada bentuk benda atau fungsi apapun yang sudah ada.

#### **Tahap pengolahan awal bentuk:**

- Eksplorasi bentuk; benda-benda diurai kepada bentukan masing-masing elemen benda yang membangun sebuah produk sehingga memperlihatkan bagian-bagian bentuk dari masing-masing elemennya. Bagian-bagian bentuk tersebut diurai untuk memberi kesempatan mendapatkan peluang menemukan bentuk unik yang tersembunyi pada suatu produk di antara uraian produknya.



**Gambar 3.** Pembongkaran produk elektronik atau komponen mekanik alat transportasi, atau alat lainnya untuk menemukan bentukan yang tersembunyi sebagai ide eksplorasi bentuk.



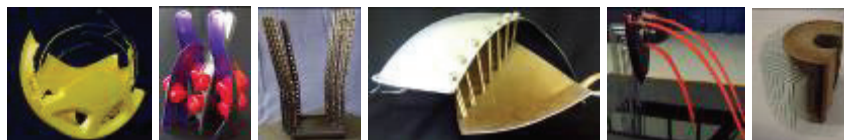
- Mencari kesesuaian bentuk dan proporsi antar dua buah benda yang berkarakter berbeda. Pada tahap ini sering dilakukan pemilihan, pemotongan atau pemisahan antara bagian-bagian bentuk yang akan tetap digunakan dan atau perlu dibuang.



**Gambar 4.** Uji coba penggabungan bentuk oval alat makan dengan suatu komponen mesin kendaraan bermotor; terkadang satu benda memerlukan pengulangan atau dengan kata lain penggandaan jumlah, sementara pada bagian sisi lain benda memerlukan pemotongan atau pengurangan bentuk dan bidang, sehingga dimensi bentukan benda dapat terasa sesuai secara proporsional.

#### **Tahap penyesuaian dan *finishing* bentuk;**

- Penggabungan dua jenis benda menjadi sebuah bentukan dengan cara perekatan menggunakan alat perekat, teknik las, atau diikat dengan alat pengikat atau penghubung seperti mur-baut, atau berbagai alat penghubung dua komponen benda lainnya. Sehingga dua bentuk dapat digabungkan saling mengikat, bangun menjadi satu bentukan baru.
- Seringkali dua benda yang digunakan memerlukan *finishing* permukaan dengan cat atau cara-cara *finishing* permukaan material lainnya. Pelapisan dengan warna atau dengan berbagai cara pelapisan lain dilakukan dengan tujuan untuk membuat bentukan hasil latihan semakin menghindar jauh dari persepsi wujud fungsinya semula.



**Gambar 4.** Beberapa bentukan baru penggabungan atas dua jenis benda manufaktur bekas pakai, hasil pelatihan yang dilakukan oleh para peserta didik.

### **3. BENTUK PADA ARSITEKTUR DAN PRODUK**

Meski tidak secara pragmatis dibuat, atau peneliti tidak mengetahui secara langsung produk-produk atau arsitektur pada gambar-gambar yang terlihat memiliki bentuk-bentuk eksploratif, dan secara bentuk berkorelasi langsung dengan bentuk-bentuk hasil pelatihan yang dilakukan para peserta didik, namun kenyataan tersebut memperlihatkan bahwa trend bentuk memiliki arah yang sejalan antara yang dilakukan di ruang pendidikan dengan yang di ruang professional. Gambar-gambar di bawah ini adalah gambar-gambar yang diambil dari media informasi terbuka di internet, dari berbagai halaman umum. Bentuk-bentuk bangunan dan produk dan sudah '*floating*', bergerak bebas, tidak lagi

terikat oleh struktur bentuk yang diakibatkan oleh material atau gaya gravitasi. Bentuk-bentuk dibuat sangat eksploratif hingga batas yang masih mungkin untuk dilaksanakan. Bahkan mungkin melampaui batasan bentuk yang dianggap wajar.



**Gambar 5.** Beberapa bentuk arsitektur dan produk pakai yang memiliki bentuk eksploratif; bebas, 'floating'.

Bentukan-bentukan hasil pelatihan yang dilakukan para peserta didik merupakan 'surprising' sebagai manfaat yang diperoleh dari bentuk-bentuk produk-produk manufaktur bekas pakai yang belum tentu dapat diperoleh dari material baru atau material dasar sebagai bahan baku olah bentuk. Material itu sendiri yang memberi ekspresi pada bentuk. Karena melalui proses produksinya, dan tergantung pada fungsinya, maka benda-benda bekas pakai yang digunakan itu telah memiliki bentuknya sendiri.

Di bawah ini tabel yang memperlihatkan bentukan-bentukan baru hasil eksplorasi yang dilakukan oleh para peserta didik, menggabungkan dua benda yang berkarakter berbeda menjadi sebuah bentukan atau bangun.

**Tabel 1:** Nilai kemanfaatan bentuk-bentuk benda manufaktur bekas pakai terhadap bentukan baru yang eksploratif

Penggabungan dua bentuk benda dengan karakter berbeda		benda 1				
		masif	berongga	transparan/ jaring	lempeng/ bidang	batang
benda 2	masif	-				
	berongga					
	transparan / jaring					
	lempeng/ bidang					
	batang					

Catatan: Benda- benda masif, seperti misalnya blok mesin kendaraan, poros roda alat transportasi, dan sebagainya, umumnya memiliki karakter bentuk yang cukup kuat, dan pengolahan secara teknis yang cukup sulit dilakukan. Oleh sebab itu penggabungan dari dua bentuk dengan karakter masif yang sama jarang dihasilkan.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil pelatihan terlihat berbagai alternatif bentukan yang menunjukkan kreativitas bentuk yang memunculkan bentukan baru sebagai pengalaman visual. Sekaligus, melalui proses pengolahan material benda-benda manufaktur bekas pakai tersebut, melalui pengalaman teknis pada saat melakukan pengolahan material produk, pembentukan, penggabungan bagian-bagian bentuk, dan *finishing*, peserta didik memperoleh pengalaman teknis mengenai material dan pengetahuan tentang produk-produk manufaktur yang akan menjadi limbah di lingkungan sekitarnya. Melalui proses tersebut diharapkan dapat meningkatkan kesadaran terhadap pencemaran lingkungan, akibat dari penggunaan berbagai produk perindustrian serta rasa tanggung jawab terhadap lingkungan di masanya mendatang.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Gambar-gambar dan foto karya adalah dokumentasi secara acak dari karya pelatihan yang dilakukan oleh para peserta didik pembelajaran Rupa Dasar Tiga Dimensi di tingkat Pendidikan Dasar Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung, dari kurun tahun ajaran 2005 hingga 2010. Tanpa adanya pembimbingan intensif yang dilakukan oleh tim pengajar pembelajaran Rupa Dasar Tiga Dimensi, tidak akan ada dokumen yang sangat berharga yang tertampilkan pada tulisan ini. Terimakasih.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Buchholz, Kai, Justus Theinert, 2007: *Designlehren Wege deutscher Gestaltungsausbildung, Arnoldsche*
  2. Dormer, Peter, 2008: Makna Desain Modern; Budaya Material, Konsumerisme (Peng)Gaya(an), Yogyakarta & Bandung, terj., Jalasutra
  3. Lawson, Bryan, 1980: *How Designers Think*, London, The Architectural Press Ltd
  4. Maier, Manfred, 1977: *Basic Principles of Design*, New York, Van Nostrand Reinhold.
  5. Papanek, Victor, 1995: *The Green Imperative: Natural Design for the Real World*, New York, Thames and Hudson
  5. Sausmarez, Maurice de, 2006: *Basic Design: the Dynamics of Visual Form*, London, A&C Black.
  6. Sachari, Agus, Yan Yan Sunarya, 2002: Sejarah Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia, Bandung, Penerbit ITB.
  7. Sari, Nedina, 2005; Memahami Bentuk di Alam dan sekitarnya sebagai Inspirasi Pengembangan Objek Studi Nirmana Trimatra, Bandung, *ITB Research Grant Report 2005, the Institute for Research and Community Services*
  8. Tabrani, Primadi, 2006: Kreativitas dan Humanitas, Bandung, Jalasutra.
  9. Wick, Rainer K., 2009: *Bauhaus, Kunst und Paedagogik*, Oberhausen, Athena Verlag.
  10. William, C.G., 1981: *Origins of Form*, New York, *Architectural Book Publishing Company*.
  11. Wingler, Hans.M., 1975: *Das Bauhaus, Weimar Dessau Berlin 1919-1933*, Wiesbaden, *Verlag Gebr. Rasch & Co. und M. DuMont Schauberg*.
-

## PENGARUH KEPERIBADIAN TERHADAP KERJA TIM & KEPUASAN KERJA INDIVIDU

**Annisa Nugraheni<sup>1)</sup>, Christiono Utomo<sup>2)</sup>**

Program Magister Manajemen Proyek Konstruksi

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

E-mail : [nisanugraheni@gmail.com](mailto:nisanugraheni@gmail.com)<sup>1)</sup>

E-mail : [christionoutomo@gmail.com](mailto:christionoutomo@gmail.com)<sup>2)</sup>

### ABSTRACT

*Successful project is characterized as being “on-time and within-budget”, but there is one thing more important, a project is dependent upon the people involved and how they run it. The purpose of this paper is to determine the personality characteristics which is owned by a manager to identify how could personality can affect the success of a project in case of good teamwork and individual job satisfaction. The paper presents the results of an empirical theories of each variables.*

*Data collected by questionnaire survey method to the 50 respondents, they are managers at various companies. While data processing is done through descriptive analysis and tabulation presents the descriptive statistical analysis of frequencies to be created on the variables used, it is concluded that personality variables was directly related to good teamwork and individual job satisfaction. And the results indicated that personality type of conscientious has a strong influence on good teamwork and individual job satisfaction, while the weakness of neuroticism could strengthen the good teamwork and individual job satisfaction.*

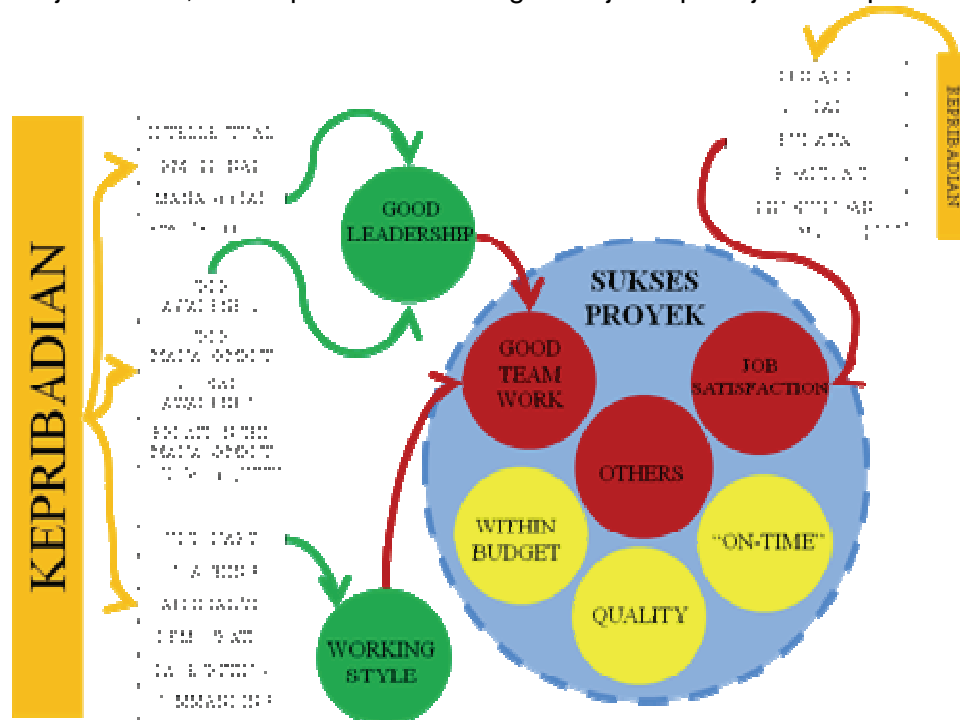
**Keywords:** *personality traits, individual job satisfaction, good teamwork, project manager.*

### 1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangannya, sukses proyek bukan hanya mempertemukan biaya, waktu, dan kualitas saja, tetapi secara keseluruhan dapat diartikan bahwa seluruh komponen stakeholder puas dengan hasil proyek (Atkinson, 1997). Selain itu juga dilihat dari bagaimana keterlibatan orang-orang di dalam proyek (Wideman, 1998), dan lebih kepada adanya manajemen proyek dan kerja tim yang baik. Adapun tingkatan kedewasaan manajemen proyek pada level yang paling mendasar adalah “proyek dihasilkan melalui perjuangan seseorang dan berasal dari usaha seorang manajer proyek dan tim di bawahnya” (Kuen et al, 2008). Sedangkan kerjasama tim dikatakan berhasil, jika ada kepuasan seorang individu terhadap pekerjaannya / *job satisfaction* (Hackman (1976) & Oldham (1981)), yang dipengaruhi oleh sikap dan motivasi individu itu sendiri. Karena salah satu kunci keberhasilan proyek adalah berasal dari sumber daya manusianya, maka kesuksesan proyek dapat dicapai dengan meningkatkan pengetahuan, kemampuan, pemahaman terhadap hubungan antar individu yang baik / *good-interpersonal skills* (Strohmeier, 1992), yang meliputi: pengaruh dan motivasi, konflik, komunikasi, dan kerja tim.

Penelitian ini menjadikan kerja tim yang baik dan kepuasan kerja individu sebagai fokus utama dalam mencapai kesuksesan sebuah proyek. Pertama, dalam sebuah kerja tim yang baik diperlukan manajerial yang baik pula, yang meliputi: kecakapan intelektual, manajerial, dan emosional. Selain itu kunci utama dalam kerja tim yang baik adalah komunikasi yang efektif dan menghilangkan ego individu (Strohmeier, 1992), yang mana kedua hal ini tergantung pada bagaimana karakteristik kepribadian yang mereka miliki. Kedua, kepuasan kerja individu terhadap pekerjaannya tergantung pada: umur, jenis kelamin, ras, kemampuan kognitif, keserasian pekerjaan, penggunaan keahlian, level jabatan, dan kepribadian yang dimilikinya (Schultz, 1998).

Dari kedua elemen yang mempengaruhi kesuksesan sebuah proyek, khususnya jika dilihat dari sudut pandang peran sumber daya manusianya, seperti kerja tim yang baik dan kepuasan kerja individu, kepribadian adalah aspek penting yang secara mendasar melatarbelakangi keduanya. Kepribadian merupakan karakteristik dari reaksi individu terhadap rangsangan sosial dan kualitas adaptasi dengan lingkungan sosial mereka (Allport, 1924). Khususnya kepribadian seorang manajer yang seperti apakah yang dapat mempengaruhi kesuksesan sebuah proyek. Adapun ilustrasi keterkaitan kerja tim yang baik, kepuasan kerja individu, dan kepribadian seorang manajer dapat dijelaskan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Ilustrasi Keterkaitan Kerja Tim yang Baik, Kepuasan Kerja Individu, dan Kepribadian Manajer terhadap Sukses Proyek

Latar belakang tersebut memberi motivasi pada penelitian tentang pengaruh kepribadian terhadap kerja tim yang baik dan kepuasan kerja individu

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Untuk mengidentifikasi bentuk kepribadian yang menyebabkan kesuksesan sebuah proyek, dapat dikaji melalui dua jenis penelitian sebelumnya, yaitu kajian penelitian tentang bagaimana bentuk kepribadian mempengaruhi suatu pencapaian dan apa saja faktor penentu keberhasilan dalam proyek.

Beberapa penelitian yang terkait dengan bentuk kepribadian yang mempengaruhi suatu pencapaian, diantaranya adalah: Pertama, menurut Barrick & Mount (1993) dalam penelitiannya "*Autonomy as Moderator of Relationship between the Big Five Personality and the Job Performances*" menemukan 5 (lima) faktor yang mengklasifikasi bentuk kepribadian, tentunya setelah melalui tahap pengurutan dari berbagai sumber penelitian terdahulu dengan berbagai kerangka teori, berbagai sampel, dan berbagai latar belakang budaya.

Kedua, menurut Wideman (1998) dalam seminarnya "*Dominant Personality Traits Suited to Running Projects Successfully (and What Type Are You?)*", mendefinisikan sukses proyek adalah *getting things done*, dimana adanya motivasi individu untuk mencapai kepuasan kinerja mereka. Dari motivasi individu yang kuat tersebut, akan menghasilkan tipe pemimpin yang baik dan tipe manajemen yang sukses. Diantara kedua hal tersebut, terdapat aspek penting yang juga mempengaruhinya, yaitu kepribadian. Wideman (1998) menjelaskan hubungan antara kepribadian manajer proyek yang dominan yang tepat untuk setiap fase

proyek dalam mencapai kesuksesan. Kemudian didapatkan karakteristik manajer proyek berdasarkan lingkungan manajemen proyeknya dapat digolongkan menjadi: *the explorer, the coordinator, the driver*, dan *the administrator*.

Ketiga, Wang (2009) dalam penelitiannya "*Building the Linkage between Project Managers' Personality and Success of Software Projects*" menjelaskan bahwa kepribadian manajer proyek akan mempengaruhi tingkat kepemimpinannya yang kemudian mempengaruhi suksesnya sebuah proyek.

Keempat, menurut Thomas & Pandey (2009), dalam tulisannya "*Relationship between Personality and Managerial Performance*", mendefinisikan manajer sebagai orang yang memiliki kemampuan untuk membuat kesepakatan untuk memenuhi kebutuhan organisasinya, bagaimana dia memperlakukan para pekerja, dan bagaimana dia menghadapi berbagai tekanan pekerjaan di kantor. Ada 20 faktor kepribadian yang diuji, didapatkan 3 faktor kepribadian yang mana akan meningkatkan performansi kerja manajer proyek, antara lain: *foresighted, optimism*, dan *action-oriented*.

Adapun penelitian yang terkait dengan apa saja faktor penentu keberhasilan sebuah proyek, antara lain: Pertama, menurut Pheng & Chuan (2006) dalam penelitiannya "*Environmental Factors and Work Performance of Project Managers in the Construction Industry*" menjelaskan bahwa performansi kerja seorang manajer proyek juga ikut menentukan bagaimana sebuah proyek itu bisa dikatakan sukses. Melalui penelitiannya, Pheng & Chuan menemukan 15 variabel faktor lingkungan dan performansi kerja.

Kedua, dalam penelitian "*Leadership Competency Profiles of Successful Project Managers*" oleh Muller & Turner (2010), ukuran sukses proyek dapat ditentukan melalui dimensi tipe kepemimpinan dan indikator kerja seseorang.

Ketiga, Kuen et al (2008) menjelaskan dalam "*Critical Factors Influencing the Project Success Amongst Manufacturing Companies in Malaysia*", terdapat 9 (sembilan) faktor yang menyebabkan sebuah proyek itu berhasil, dengan mengadopsi teori-teori penelitian sebelumnya yang kemudian dilakukan riset dengan menggunakan ukuran-ukuran tertentu.

Keempat, penelitian "*Literature Mapping: a bird's eye view on classification of factors influencing project success*", Abdullah et al (2010) mengamati terdapat perkembangan faktor-faktor penyebab sebuah proyek itu bisa dikatakan sukses dewasa ini apabila dibandingkan pengertian sukses proyek pada lima dasawarsa terakhir. Dalam penelitian ini dilakukan pemetaan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan proyek dari berbagai macam literatur dengan membandingkannya ke dalam definisi, dimensi, faktor tradisional dan non-tradisional yang mempengaruhinya, kerangka dan model, tipe, lokasi, level dan fase yang sedang dijalani oleh sebuah proyek, untuk memberikan informasi dan masukan kepada seluruh praktisi manajemen proyek. Yang selanjutnya dapat dijadikan acuan dalam menentukan kesuksesan sebuah proyek konstruksi di Surabaya.

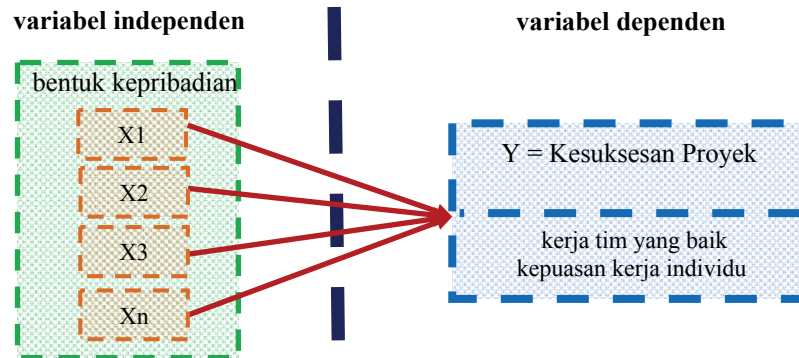
Kajian beberapa penelitian yang dipakai sebagai referensi dalam mengidentifikasi pengaruh kepribadian terhadap kerja tim yang baik dan kepuasan kerja individu dapat dilihat pada Tabel 1.

### 3. METODE PENELITIAN

#### Model Penelitian

Proses sintesis untuk mendapatkan variabel penelitian dilakukan dengan menyajikan hitungan frekuensi atau analisis frekuensi dari berbagai teori kepribadian yang dikemukakan oleh berbagai tokoh. Variabel penelitian yang dipilih adalah bentuk kepribadian yang setidaknya minimal termuat dalam 3 teori, antara lain: *Phlegmatic, Extroversion, Introversion, Openness to Experience, Conscientious, Neoruticism*, dan *Emotional Stability*.

Adapun model penelitian yang digunakan dalam penelitian untuk mengetahui kepribadian apa saja yang dapat mempengaruhi kerja tim yang baik dan kepuasan kerja individu, tersaji dalam Gambar 2.



**Gambar 2.** Ilustrasi Variabel Independen dan Variabel Dependen

**Tabel 1:** Kajian Pustaka dari Penelitian Sebelumnya

Tahun	Negara	Judul	Penulis	Keterangan
1993	Amerika	Autonomy as a Moderator of Relationship between the Big Five Personality Dimensions and the Job Performance	Barrick & Mount (1993)	The Big Five Factor: Extraversion, Agreeableness, Conscientious, Emotional Stability
2002	Amerika	Dominant Personality Traits Suited to Running Projects Successfully	Wideman (1998)	Karakteristik manajer proyek berdasarkan kenyataan lingkungan manajemen proyek, dapat digolongkan menjadi: <i>The Explorer, The Driver, The Coordinator, The Administrator</i> .
2006	Singapore	Environmantal Factors and Work Performance of Project Managers in the Construction Industry	Pheng & Chuan (2004)	<b>Penentu Performansi Kerja:</b> team relationship, availability information, type of client, time availability, salary, complexity of project, project size, job satisfaction, project environment, level of authority, materials and supplies, duration of project, working hours, company size, job security.
2009	Malaysia	Critical Factors Influencing the Project Success Amongst Manufacturing Companies in Malaysia	Kuen, Zailani, Fernando (2008)	<b>Faktor Penting Keberhasilan:</b> Project Mission, Top Management Support, Project Plan Monitoring, Client Consultation, Personnel, Technical Task, Client Acceptance, Communication, Trouble Shooting.
2010	Sweden	Leadership Competency Profiles of Successful Project Managers	Muller & Tunner (2009)	Mengukur dan menetapkan dimensi kepemimpinan dengan indikator kerja dan mengenali pemimpin serta tipe kepemimpinannya.
2010	Malaysia	Literature Mapping: a bird's eye view on classification of factors influencing project success	Abdullah, Rahman, Harun, Ashwal, Beksin (2010)	<b>Dimensions of Success:</b> Traditional Factors dan Non-Traditional Factors <b>Non-Traditional Factors berdasarkan:</b> bidang industri, lokasi proyek, level proyek, fase proyek,

### Metode Pengumpulan dan Pengolahan Data

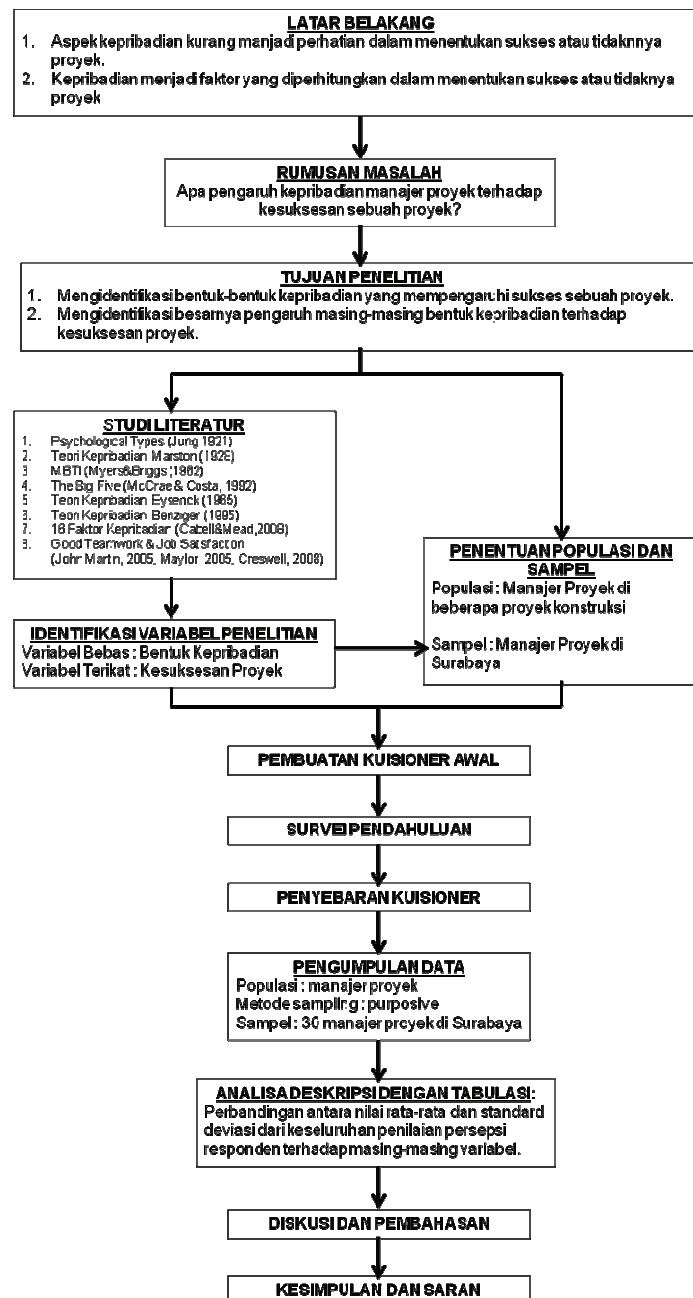
Pengumpulan data dilakukan dengan metode survey kuisioner kepada 50 responden dari populasi dan sampel yang merupakan para manajer di berbagai perusahaan di bidang jasa konstruksi seperti konsultan, kontraktor, maupun developer di Surabaya. Sedangkan sampling yang digunakan adalah purposive sampling.



Pengolahan data dilakukan melalui analisa deskriptif dengan tabulasi yang mana menyajikan hitungan frekuensi atau analisis frekuensi dari hasil survey kuisioner. Kemudian diciptakan statistik deskriptif mengenai variabel-variabel tersebut untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel kepribadian terhadap kesuksesan kerja tim dan kepuasan kerja individu.

### Proses Penelitian

Proses penelitian dimulai dari penjelasan latar belakang, perumusan masalah, dan tujuan penelitian, dilanjutkan studi literatur, identifikasi populasi dan sampel, serta identifikasi variabel. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan kuisioner awal, survei pendahuluan, penyebaran kuisioner, pengumpulan data, serta diakhiri dengan penarikan kesimpulan yang digambarkan melalui diagram alir penelitian yang tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. Proses Penelitian

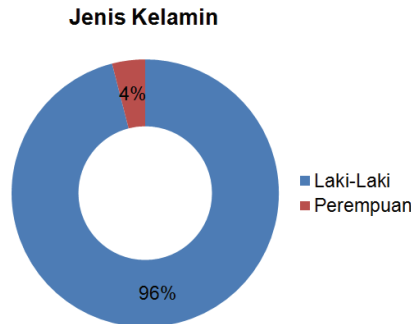
#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Identifikasi Responden

Dari 50 responden yang merupakan para manajer di berbagai perusahaan pada bidang properti, dapat diidentifikasi antara lain:

##### 1. Berdasarkan Jenis Kelamin

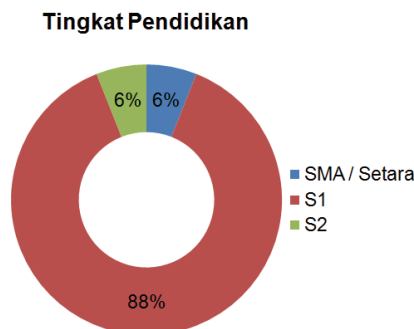
Posisi jabatan manajer proyek didominasi oleh laki-laki, dapat dilihat pada Gambar 4. Dari 50 responden yang ada, 48 orang berjenis kelamin laki-laki dan 2 orang berjenis kelamin perempuan.



**Gambar 4.** Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

##### 2. Berdasarkan Tingkat Pendidikan

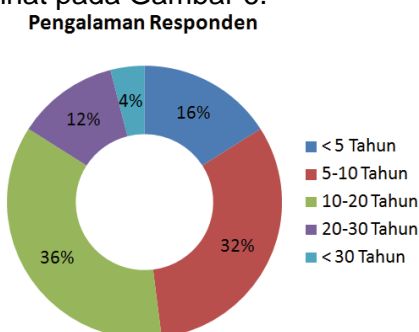
Identifikasi tingkat pendidikan responden ditunjukkan pada Gambar 5, dimana 3 orang merupakan lulusan SMA/Setara, 44 orang merupakan lulusan Sarjana (S1) dan 3 orang lainnya lulusan Master (S2).



**Gambar 5.** Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

##### 3. Berdasarkan Pengalaman

Ditinjau dari pengalaman responden bekerja pada bidang properti, 8 orang berpengalaman kurang dari 5 tahun, 16 orang berpengalaman antara 5-10 tahun, 18 orang berpengalaman antara 10-20 tahun, 6 orang berpengalaman antara 20-30 tahun, dan 2 orang lainnya berpengalaman di atas 30 tahun. Identifikasi responden berdasarkan pengalaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 6.



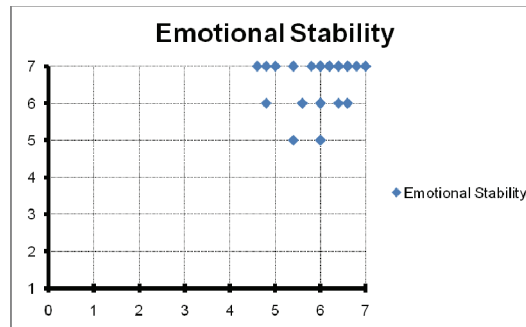
**Gambar 6.** Responden Berdasarkan Jumlah Pengalaman

### Analisis Deskriptif Korelasi

Analisa yang digunakan adalah analisa deskriptif dimana merupakan kegiatan mengelompokkan, memisahkan komponen atau bagian yang relevan dari keseluruhan data, juga kegiatan menyimpulkan data mentah dalam jumlah yang besar sehingga hasilnya dapat ditafsirkan.

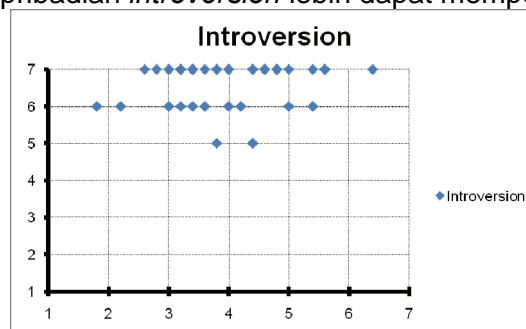
#### 4. Pengaruh Kepribadian terhadap Kerja Tim

Dapat dilihat pada Gambar 7, sumbu horisontal merupakan kepribadian *emotional stability*, dan sumbu vertikal merupakan kerja tim. Data yang diperoleh dari 50 responden menyebutkan bahwa adanya kekuatan kepribadian *emotional stability* berpengaruh terhadap kerja tim yang baik.



**Gambar 7.** Scatter Diagram Hubungan Kepribadian *Emotional Stability* dengan Kerja Tim

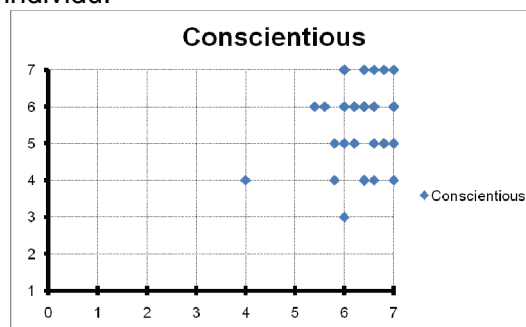
Sedangkan pada Gambar 8, sumbu horisontal merupakan kepribadian *introversion*, dan sumbu vertikal merupakan kerja tim. Data yang diperoleh dari 50 responden menyebutkan bahwa semakin lemah kepribadian *introversion* lebih dapat memperkuat kerja tim yang baik.



**Gambar 8.** Scatter Diagram Hubungan Kepribadian *Introversion* dengan Kerja Tim

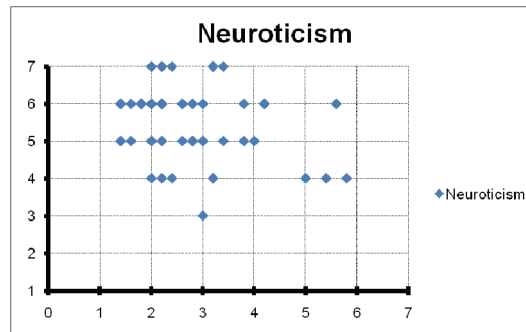
#### 5. Pengaruh Kepribadian terhadap Kepuasan Kerja Individu

Dapat dilihat pada Gambar 9, sumbu horisontal merupakan kepribadian *conscientious*, dan sumbu vertikal merupakan kepuasan kerja individu. Data yang diperoleh dari 50 responden, menyebutkan bahwa kekuatan kepribadian *conscientious* berpengaruh terhadap kekuatan kepuasan kerja individu.



**Gambar 9.** Scatter Diagram Hubungan Kepribadian *Conscientious* dengan Kepuasan Kerja Individu

Sedangkan pada Gambar 10, sumbu horisontal merupakan kepribadian *neuroticism*, dan sumbu vertikal merupakan kepuasan kerja individu. Data yang diperoleh dari 50 responden, menyebutkan bahwa semakin lemahnya kepribadian *neuroticism* dapat memperkuat kepuasan kerja individu.



Gambar 10. Scatter Diagram Hubungan Kepribadian Neuroticism dengan Kepuasan Kerja Individu

## 5. KESIMPULAN

Menurut hasil survey kuisioner yang disampaikan kepada 50 responden, diperoleh data bagaimana variabel-variabel kepribadian seperti *phlegmatic*, *extroversion*, *introversion*, *openness to experience*, *conscientious*, *neuroticism*, dan *emotional stability*; dapat mempengaruhi sebuah kerja tim dan kepuasan kerja individu.

Yang pertama, kerja tim yang baik dipengaruhi dengan sangat kuat oleh kepribadian *conscientious* dan dipengaruhi secara lemah oleh kepribadian *neuroticism*. Kepribadian *phlegmatic*, *extroversion*, *openness to experience*, dan *emotional stability* juga secara kuat mempengaruhi kerja tim yang baik. Sedangkan semakin lemah kepribadian *introversion* semakin memperkuat kerja tim yang baik.

Yang kedua, kepuasan kerja individu dipengaruhi sangat kuat oleh kepribadian *conscientious* dan dipengaruhi secara lemah oleh kepribadian *neuroticism*. Kekuatan kepribadian *phlegmatic*, *openness to experience*, dan *emotional stability*, berpengaruh terhadap kekuatan kepuasan kerja individu. Dan semakin kuat kepribadian *extroversion* dimiliki, maka semakin kuat pula kepuasan kerja individu. Sedangkan semakin lemah kepribadian *introversion*, semakin kuatlah kepuasan kerja individu.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Abdullah, A.A, Rahman, H.A., Harun, Z., Alashwall, A.M., Beksin, A. M. (2010), Literature mapping: A bird's eye view on classification of factors influencing project success, *African Journal of Business Management* Vol. 4(19), pp. 4174-4182.
2. Allport, F. H. (1924), *Social Psychology*, Houghton Mifflin, Boston, p. 5,6,10,13,29,48.
3. Atkinson, R.W. (1997), *Effective Organisations, Re-framing the Thinking for Information Systems Projects Success*, 13±16.Cassell, London.
4. Barrick, M.R., & Mount, M.K. (1993), Autonomy as a Moderator of the Relationships between the Big Five Personality Dimensions and Job Performance dalam *Journal of Applied Psychology* Vol.78.
5. Boeree, C.G. (1997), *Personality Theories dalam melacak kepribadian anda bersama psikolog dunia*, ed.Saleh, Abdul Qadir, Primasophie, Jogjakarta, hal 135-139.
6. Hackman, J. R., & Oldham, G. R. (1975), Development of the Job Diagnostic Survey. *Journal of Applied Psychology*, 60, pp. 159-70.
7. Kuen, C.W., Zainali, S., & Fernando, Y. (2009), Critical factors influencing the project success amongst manufacturing companies in Malaysia, *African Journal of Business Management* Vol. 4(19), pp. 4174-4182.
8. Kuncoro, M. (2003), *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi*, eds. Sumiharti, Y., & Kristiaji, W.C., Erlangga, Jakarta.

9. Muller, R. (2010), *Leadership Competences in Projects*, in Mayer,T., Gleich,R., Wald, A. & Wagner, R. (eds). "Advanced Project Management", vol. 2. Lit-Verlag. Münster, Germany.
10. Pheng, L.S., & Chuan, Q.T. (2006), Environmental Factors and Work Performance of Project Managers in the Construction Industry. *International Journal of Project Management*, 24, 24-37.
11. Schultz, D. P. (1998), *Psychological & Work Today: An Introduction to Industrial & Organizational Psychology*, Duane P. Schultz Sidney Ellen Schultz-7 th Ed, p.199-236.
12. Strohmeier, S. (1992), "Development of Interpersonal Skills for Senior Project Managers". *International Journal of Project Management*, Vol.10 (1).
13. Thomas, C., & Pandey, V. (2009), Relationship between Personality and Managerial Performance, *Central Test Psychology International*, [www.centraltest.com/](http://www.centraltest.com/)accessed\_on\_Mar02\_2011.
14. Wang, Y. (2009), Building the Linkage between Project Managers' Personality and Success of Software Projects, *Third International Symposium on Empirical Software Engineering and Measurement*, Department of Information System, City University of Hongkong, Hongkong.
15. Wideman, R. M. (1998), *Dominant Personality Traits Suited ti Running Project Successfully (And What Type Are You?)*. The Project Management Institute's Annual Seminar / Symposium "*Tides of Chage*", Long Beach, California, USA.

## **PENERAPAN KONSEP *THEME PARK* PADA FASILITAS PUSAT PERBELANJAAN (*SHOPPING MALL*) : SUATU TINJAUAN KRITIS**

**Emmelia Tricia H., S.T., M.T.**

Program Studi Arsitektur  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Email: [emmelia\\_th@yahoo.co.id](mailto:emmelia_th@yahoo.co.id)

### **ABSTRACT**

*Shopping Malls have succeeded in gaining their profit through a variety of strategies, which depend on 'indirect commodification'. Indirect commodification includes fantasy, intertwining shopping with the spectacles of combining images and themes that entertain and stimulate. Moreover, it encourages the visitors do more shopping. This inspiration, firstly, came from The United States, where the first Disneyland theme park took place. Then, it widely spread worldwide and accepted, including in the Shopping Malls in Indonesia. Theme park attractions are now common-place in shopping malls. Theme park is a geographical, has a high security level, and includes simulation. Theme park is displayed to give the attractions. Through simulation, theme park manipulate space and time, travelling backward through historic reconstructions, projecting our vision forward in the futuristic travel adventures, even creating our imagination to bring the story become real world. This kind of theme architecture is purely semiotic, playing with graphical signage, a theme-park building.*

*This writing is concentrated to elaborate the implementation of theme park's concept, while the physical appearance on the shopping malls will be describe to explain the application of those concepts. The aim is to recognize the application of theme park's concepts deriving from simulation, that are iconism and hyperreality in the terms of form, expression, and aesthetic. The examples of shopping mall's features will be analyzed using the model of architectural meaning which was introduced by Robert G. Herhberger (1974).*

*The application of imaginative theme can stimulate creative thinking for designers and visitors as well. However, it can create a lost of local identity by borrowing historic reconstruction of other cultures and adopting directly in our cities. This writing will search to find the relation of creative implementation of theme park concepts and the creation and exploration on "the sense of place" in shopping malls in Bandung and Yogyakarta. The main purpose in designing shopping mall is providing attraction by creating "the sense of place" because visitors -as potential buyers- who have broader needs to be satisfied now, usually look for this quality of place.*

#### **Key words:**

*Theme park, theme architecture, shopping malls, fantasy, images, attraction, simulation, iconism, hyperreality, the sense of place.*

### **1. PENDAHULUAN**

Perubahan-perubahan sosial, politik, dan ekonomi seringkali mempengaruhi perkembangan budaya, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi perkembangan pemikiran di dalam arsitektur. Sebaliknya, perubahan langgam arsitektur dapat dimengerti sebagai bentuk dari perubahan-perubahan sosial dan budaya. Salah satu implikasi dari pengaruh perubahan-perubahan tersebut pada arsitektur adalah di dalam penggunaan dan perubahan makna dari ruang publik. Sejalan dengan perkembangan kehidupan masyarakat kota dan pesatnya pembangunan yang terjadi di perkotaan, ruang publik yang dahulu ada di kota-kota awal di Indonesia telah bergeser maknanya dan tempatnya digantikan oleh bangunan-bangunan "publik" yang sifatnya lebih komersial.

Di dalam ruang yang berupa daerah publik, publik yang "universal" dan fiktif telah tercipta. Kelompok yang menguasai pasar mulai memberlakukan retribusi, mengatur keberlangsungan daerah publik dan menanamkan pengaruh pada daerah publik. Ruang publik menjadi ruang yang bersifat privat dan dikomersialisasi. Hal ini dapat terlihat dengan jelas pada perkembangan yang terjadi di pusat-pusat perbelanjaan. Sementara itu, kesibukan dan rutinitas yang dijalani oleh penduduk kota telah menyita waktu mereka untuk

melakukan kegiatan rekreasi ke tempat-tempat yang sifatnya alami. Pusat perbelanjaan, selain sebagai tempat berbelanja, kemudian berkembang menjadi tempat rekreasi bagi masyarakat yang tinggal di perkotaan.

Bagi sebagian besar kaum muda, *shopping mall* telah menjadi *social centers*, bahkan beberapa dari antara mereka bekerja di *shopping mall* tersebut. Selain sebagai tempat rekreasi, *shopping mall* juga menjadi tempat kehidupan publik dan tempat terjadinya interaksi sosial, sehingga terciptalah kedekatan sistem perilaku dari kebutuhan manusia, yaitu kegiatan komersial (berbelanja), rekreasi, kehidupan publik, dan interaksi sosial; antara kesenangan dan keuntungan yang dikemas dalam atraksi yang saling berdekatan (*adjacent attraction*), di mana benda-benda yang berbeda diletakkan berdekatan, sehingga benda-benda tersebut saling mendukung dan memberi stimulan bagi pengunjung untuk berbelanja.

Teknik menjajakan komoditi secara tidak langsung (*indirect commodification*) ini melibatkan fantasi. Komoditi yang ditawarkan dikemas dengan gemerlapnya kumpulan tampilan-tampilan bentuk dan tema tertentu. Konsep ini sangat dekat dengan perwujudan *theme park*, di mana Disneyland telah menjadi icon yang mapan untuk *theme park world* yang didasarkan pada budaya Amerika. Atraksi *theme park* menjadi hal yang umum di *shopping mall*.

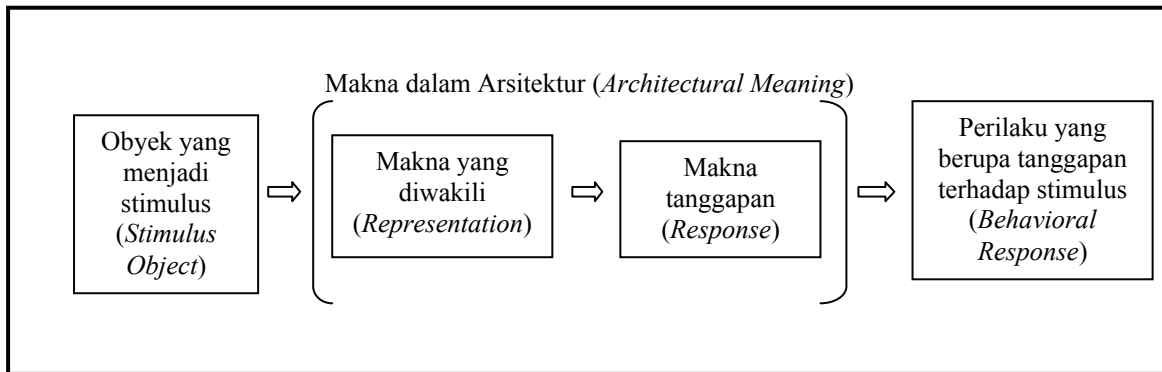
Pembahasan ini bertujuan untuk bagaimana konsep simulasi pada *theme park*, melalui *iconism* dan *hyperreality*, diterapkan pada masing-masing pusat perbelanjaan. Kasus pusat perbelanjaan (*shopping mall*) yang diambil adalah masing-masing dua pusat perbelanjaan di Bandung dan Yogyakarta, dengan pertimbangan adanya kesamaan karakter antara Bandung dan Yogyakarta, yaitu sebagai kota wisata belanja. Selain itu, kedua kota ini telah terkenal sebagai pusat budaya daerah Jawa Barat dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Pertimbangan ketiga adalah karena kedua kota ini menjadi daerah tujuan bagi para pelajar dan mahasiswa -yang juga adalah konsumen potensial bagi pusat perbelanjaan - untuk melanjutkan studi mereka. Pertimbangan ini menjadi alasan relevansi perbandingan antara kedua kota tersebut. Pusat perbelanjaan yang dipilih untuk mewakili Kota Bandung adalah Cihampelas Walk (Ciwalk) dan Paris van Java (PVJ), sementara itu pusat perbelanjaan yang dipilih untuk mewakili Kota Yogyakarta adalah Ambarukma Plaza dan Malioboro Mall.

Pengamatan secara langsung (*direct observation*) dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan penerapan terhadap konsep simulasi pada pusat perbelanjaan di kedua kota tersebut mengingat adanya perbedaan letak geografis dan perbedaan latar belakang budaya masyarakat setempat. Analisis terhadap makna bentuk arsitektural yang digunakan bertujuan untuk melihat hubungan antara penerapan konsep-konsep *theme park* pada masing-masing pusat perbelanjaan secara kreatif dengan penciptaan "*sense of place*" di masing-masing pusat perbelanjaan. Penciptaan "*sense of place*" ini sangat penting karena pengunjung biasanya akan lebih tertarik untuk mengunjungi pusat perbelanjaan yang memberikan suasana yang spesifik.

## 2. METODOLOGI PEMBAHASAN

Langkah pertama dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap masing-masing dua pusat perbelanjaan (*shopping mall*) yang dianggap representatif di kota Bandung dan Yogyakarta untuk mengetahui bagaimana penerapan konsep simulasi pada *theme park* dilakukan pada masing-masing pusat perbelanjaan. Langkah kedua, yaitu dengan melakukan analisis terhadap makna bentuk arsitektural yang digunakan. Model yang digunakan untuk menganalisis makna arsitektural adalah model yang dikemukakan oleh Robert G. Hershberger.





Bagan 1. Makna dalam Arsitektur

(Sumber: Hershberger, R. G. , 1974, *Predicting the Meaning of Architecture* dalam Lang, J, 1974, *Designing for Human Behavior*, Stroudsburg, Pennsylvania: Dowden, Hutchinson, and Ross, Inc., hal. 147.)

Model ini digunakan untuk menganalisis contoh tampilan yang terdapat pada pusat perbelanjaan untuk mengenali hubungan penerapan konsep secara kreatif oleh desainer atau arsitek dan *sense of place* yang dirasakan oleh pengunjung yang diukur dari tanggapan perilaku pengunjung. Ada dua kategori makna dalam arsitektur (Hershberger, 1974), yaitu makna yang diwakili (*representational meaning*) dan makna tanggapan (*responsive meaning*). Makna yang diwakili (*representational meaning*), meliputi persepsi, konsep, dan gagasan; sedangkan makna tanggapan dapat berupa afektif, evaluatif, atau preskriptif.

### 3. THEME PARK: ENTERTAINMENT WORLD

*Theme park* berusaha menyajikan keinginan manusia untuk menghidupkan fantasinya dengan cara membuat suatu simulasi lingkungan. *Theme park* sebagai perwujudan *theme architecture* banyak kita jumpai pada tempat di mana terjadi praktek ekonomi dan sosial yang menggunakan *theme architecture* ini sebagai 'peragaan' dan ditujukan untuk kepentingan komersial dan politik. Sebelum berbicara mengenai *theme park* sebagai suatu tempat (*place*), gambaran secara umum mengenai ruang publik perlu diuraikan berkaitan dengan perbedaan *theme park* sebagai suatu tempat (*place*) dan *theme park* sebagai suatu karakter. Pada abad ke- 19 dan abad ke-20, ruang publik didefinisikan sebagai ruang bersama, yang tidak hanya menjadi kepunyaan seseorang atau suatu kelompok atau golongan, tetapi merupakan milik semua orang sebagai suatu keseluruhan. Pembicaraan mengenai ruang publik ini dapat dimengerti dengan baik jika dikaitkan dengan pertimbangan mengenai *public sphere* karena ruang publik merupakan perwujudan ruang dari *public sphere*. Namun, sebenarnya sampai batas manakah sesuatu bisa dikatakan publik? Ini memerlukan pendefinisian kembali. Batas pendefinisian 'publik' lama kelamaan makin kabur. Konsep mengenai ruang publik yang dikatakan sebagai ruang yang terbuka untuk semua orang, seringkali terselubung oleh serangkaian praktek tersembunyi, yang biasanya didasarkan pada ras, *gender*, golongan atau kelas-kelas yang terjadi di masyarakat. Tempat yang sering kita lihat sebagai tempat yang dapat dikunjungi atau didatangi oleh 'publik', seperti *shopping malls*, *festival marketplace*, cenderung lebih sesuai jika dideskripsikan sebagai ruang sosial di mana terjadi interaksi yang intens antar individu yang terlibat di dalamnya.

Salah satu yang dianggap sebagai perkembangan yang paling menyolok di akhir abad ke-20 adalah penginterpretasian ruang publik menjadi dua cara, yaitu sebagai ruang untuk mengkonsumsi 'sesuatu' dan sebagai ruang yang disegregasikan dengan cara tertentu, sehingga pengontrolannya dapat dilakukan dengan mudah. Dengan demikian, yang dimaksud dengan publik bukanlah 'suatu' publik, tapi publik yang kompetitif, yang seringkali terjadi konflik antara satu dengan yang lain dan dengan keputusan mereka sendiri untuk

melakukan suatu kegiatan. Michael Sorkin, di dalam bagian pendahuluan dari buku yang berjudul "***Variation on a Theme Park***", mengutarakan bahwa ada tiga karakteristik yang menandai perkembangan kota, yang merupakan analog sebagai suatu ruang publik yang besar, yaitu:

1. Luruhnya hubungan-hubungan yang tetap antara suatu tempat (secara geografis) dengan karakter fisik dan budaya lokal yang dimilikinya;
2. Obsesi 'kota' terhadap keamanan dengan meningkatnya tingkat pengawasan dan pengendalian terhadap penduduknya dan dengan berkembangnya metoda peng-segregasi-an baru yang dilakukan, baik secara fisik maupun teknologi; dan
3. 'kota' sebagai suatu hasil simulasi, yaitu 'kota' sebagai *theme park*.

Ketiga karakteristik tersebut adalah pengertian dasar *theme park*, yaitu tempat yang dapat 'merangkul' semua, yang meliputi sesuatu yang sifatnya tidak mengenal batas geografi, pengawasan dan pengontrolan yang ketat, dan simulasi yang tidak berkesudahan. *Theme park* menyajikan suatu impian akan kesenangan yang dibatasi dengan peraturan-peraturan dan orang tidak merasa berkeberatan atas aturan tersebut, bahkan merasa gembira, sebagai pengganti dari keberadaan ruang publik yang demokratis yang merupakan ciri ruang publik pada abad ke-19.

*Theme park* menyajikan 'bentuk-bentuk atraktif' yang pada umumnya memiliki tema tertentu. Tema ini diambil dari fantasi orang pada umumnya, misalnya bayangan orang selagi berada pada masa dan tempat tertentu di mana terdapat benteng, kastil, atau istana. Hal semacam ini dapat kita temui pada tempat yang masih memiliki peninggalan bersejarah, tetapi semuanya itu belum tentu dapat kita lihat dengan sempurna. Pada *theme park* kita akan dapat melihat hal yang sesungguhnya tidak sempurna lagi menjadi utuh seperti jika berada dalam kondisi sempurna sesuai dengan fantasi dan daya imajinasi kita. Yang dipentingkan dalam sebuah *theme park* adalah bagaimana pengunjung dapat menikmati atraksi yang disajikan, bagaimana caranya agar 'sajian' dan 'suasana' yang ditampilkan dan ditawarkan bisa menimbulkan 'kesan' pada pengunjung. Konsep pada *theme park* ini kemudian diadopsi pada ruang-ruang publik, seperti pusat perbelanjaan (*shopping center*), *festival market*, hotel, ataupun pada perumahan eksklusif (*real estate*).

#### 4. KONSEP DASAR PERWUJUDAN THEME PARK: ANTARA REALITA DAN FANTASI

Seperti telah diuraikan di atas, ada tiga karakteristik *theme park*, berkaitan dengan gagasan *theme park* sebagai suatu karakter, yaitu tidak adanya batasan waktu secara historis dan tempat secara geografis, adanya pengontrolan dan pengawasan, serta simulasi. Uraian berikut hanya akan memberi penekanan pada simulasi, kedua faktor lain sifatnya hanya sebagai pendukung. Bentuk dan perwujudan *theme park*, sebagai suatu tempat (*place*), dapat berupa suatu kota atau bagian kota, *shopping mall*, daerah yang dipreservasi, taman, *real estate*, kawasan wisata, atau tempat rekreasi. Namun, biasanya *theme architecture* ini diwujudkan pada tempat yang rekreatif. Uraian berikut ini hanya akan membahas *theme park* yang terdapat pada tempat yang sifatnya rekreatif.

Salah satu konsep dasar dalam perencanaan dan perancangan tempat rekreasi adalah bagaimana kesan (*image*) yang akan diperoleh pengunjung dan produk yang akan ditawarkan kepada pengunjung (Lawson, 1977). Ketertarikan seorang pengunjung dalam memilih tempat rekreasi yang akan dituju didasarkan pada kesan yang pernah diperoleh ketika mengunjungi tempat itu sebelumnya, atau kesan yang ditimbulkan dari pengalamannya secara langsung maupun tak langsung dari tempat tersebut atau hanya dari informasi dan publikasi. Kesan adalah pengetahuan obyektif dan pemikiran emosional yang dinilai oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap obyek atau tempat tertentu.

Kesan merupakan faktor yang penting untuk mengembangkan suatu obyek wisata; suatu pemilihan terhadap daerah yang dituju biasanya tidak dibuat secara obyektif, tetapi lebih bergantung pada kesan yang ditimbulkan. Karena itu, sarana rekreasi harus dapat memberikan sesuatu yang dapat memberikan kesan supaya dapat dipilih untuk menjadi daerah tujuan. Upaya untuk menimbulkan kesan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara. Konsep dasar yang khas dan akan dibahas untuk menimbulkan kesan di dalam *theme park* adalah simulasi. Melalui simulasi, kita dapat memanipulasi ruang dan waktu, melakukan suatu penjelajahan yang dapat menghidupkan kenangan atau fantasi kita melalui rekonstruksi historis ataupun memproyeksikan pandangan kita akan masa depan melalui perjalanan bertualang ke masa depan. Perwujudan konsep dasar pada *theme park* ini dapat dikaitkan dengan gagasan dan semangat *postmodernism*. Pernyataan ini bukan tanpa alasan karena ada keterkaitan antara konsep dasar yang ingin diwujudkan di dalam *theme park* dan konsep-konsep dasar yang muncul dari gagasan dan semangat *postmodernism*. Keterkaitan yang akan diuraikan hanya akan mengambil penekanan dari segi konsep.

Postmodernism cenderung mengambil referensi sejarah atau masa lalu, tetapi tidak dengan mengambil begitu saja. Ada suatu proses di dalam menterjemahkan referensi dari masa lalu itu, antara lain dengan fragmentasi dan dekonstruksi (merombak kaidah lama atau kaidah yang dikenal). Charles Jencks, di dalam bukunya "*The Language of Post-Modern Architecture*" menyatakan bahwa arsitektur *postmodern* itu sebagai setengah modern dan setengahnya lagi adalah sesuatu yang biasanya adalah bahasa bangunan tradisional atau regional daerah tempat bangunan tersebut berada. Penggunaan unsur-unsur tradisional ini biasanya dipakai arsitek sebagai sarana untuk mengkomunikasikan dengan pihak pemakainya. Arsitektur *postmodern* menekankan pada konteks kota, nilai-nilai dari kebutuhan pengguna dan arti penting dari ekspresi arsitektural, seperti ornamen-ornamen.

Media elektronik secara global telah membuat perubahan pada hubungan antara kumpulan kenangan, sejarah, dan ruang menjadi sesuatu yang mengkonsumsi masa lalu sebagai hal yang dipergunakan untuk menimbulkan kesan yang dimanipulasi dan ditata kembali menjadi suatu bentuk yang berbeda dari aslinya. Hasilnya adalah keindahan yang tercipta karena adanya 'komposisi' baru yang merupakan 'perulangan' dari pola-pola yang telah dikenal. Karena bahasa pola ini bersifat ornamental, tempat-tempat ini cenderung ditujukan untuk *entertainment* atau permainan.

Umberto Eco, seorang kritikus budaya dari Italia, yang menyebut *postmodernism* sebagai "*an aesthetics of seriality*" berpendapat bahwa masa elektronik ini memberikan penekanan pada hal yang berulang, yang bersifat siklus, dan yang diharapkan atau diimpikan.<sup>1</sup> Pengunjung yang datang secara temporer, meninggalkan kegiatan rutin mereka, atau orang-orang yang secara tidak sengaja berjalan menyusuri jalan-jalan kota, biasanya mencari tempat untuk relaksasi dan bersenang-senang. Bertolak belakang dengan konteks ini, mereka menyukai perulangan dari tema-tema yang mereka kenal dan ada di dalam ingatan mereka, karena itu timbul upaya daur ulang (*recycling*) untuk mereproduksi masa lalu atau mewujudkan masa depan yang dapat menghidupkan fantasi kebanyakan orang. Upaya untuk men'daur-ulang' atau mewujudkan proses yang sedang terjadi, akan terjadi, atau telah terjadi ini tergantung pada pengetahuan akan langgam dan kosa kata bentuk masa lalu dan mengutip dari kode-kode budaya yang telah dikenal secara umum dan legenda-legenda tradisional.

Pengertian tentang *postmodern* tidak cukup dijelaskan hanya dengan satu definisi karena dapat ditinjau dari beberapa sudut pandang dan memiliki berbagai konsep dasar, baik yang berlaku di dalam bidang seni secara umum maupun bidang arsitektur secara khusus. Salah

---

<sup>1</sup> Boyer, C. M., 1994, *The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments*, h. 66.

satu konsep dasar dari *postmodernism* yang menarik untuk dibahas, dalam kaitannya dengan perwujudan *theme park*, adalah simulasi yang dapat dilakukan dengan *iconism* dan *hyperrealistic*. Konsep ini diwujudkan melalui reproduksi, fragmentasi, dekonstruksi, *superficiality*, dan *science fiction*. Konsep tersebut dapat melahirkan fantasi yang merupakan hasil dari daya imajinasi dan kreasi dari kenyataan yang ada. Realita atau kenyataan berusaha untuk ditampilkan sesuai fantasi si 'pencipta' atau fantasi orang pada umumnya, sehingga menghasilkan kejutan-kejutan menarik yang dibuat sedemikian sempurnanya, kadangkala lebih sempurna dari kenyataan yang ada.

Rumusan mengenai apa sebenarnya *postmodernism* belum pernah menghasilkan sesuatu yang pasti. Istilah postmodern juga merupakan istilah yang membingungkan. Bagaimana mungkin kita hidup di masa *Post-Modern*? Bagaimana dengan kehidupan yang berjalan pada masa sekarang, masa lalu, dan masa yang akan datang? Banyak pihak telah berusaha mendefinisikan 'Apakah *postmodernism* itu?' Namun, tidak pernah terjadi kesepakatan. Perbedaan pendapat dalam postmodern itu adalah sebagai penanda *postmodern* dan menjadi masuk akal jika kita tidak mencari rumusan postmodern yang baku karena perbedaan itu adalah hal yang nyata dari *postmodern*.

Ada banyak pendekatan yang digunakan pada seni atau arsitektur *postmodern*. Charles Jencks, di dalam "*The Language of Post-Modern Architecture*" menyimpulkan bahwa kemajemukan gaya menjadi ciri utama arsitektur *postmodern*. Namun, sampai di mana batas kemajemukan itu masih sangat subyektif. Hal ini pula yang menyebabkan sulitnya menggolongkan suatu bangunan ke dalam suatu langgam tertentu. Jencks juga meramalkan bahwa perkembangan yang akan datang menjurus pada *radical eclecticism*, yaitu suatu kebebasan di dalam memilih langgam.

Banyak anggapan bahwa konsep dasar *postmodernism* sangatlah sederhana, yaitu memasukkan unsur-unsur klasik bangunan Eropa ke dalam rancangan bangunan baru. Sementara itu, ada pula yang menterjemahkan bentuk *radical eclecticism*, yang disebutkan oleh Jencks, adalah kebebasan memilih langgam, sehingga terdapat pengesahan untuk mencampuradukkan berbagai langgam. Uraian tentang *postmodern* yang dikemukakan oleh Lyotard menyatakan bahwa

"*Postmodernism* adalah konsensus dari suatu citarasa yang mengijinkan nostalgia dari hal yang tidak mungkin untuk dapat dirasakan sebagai hal yang biasa, yang memerlukan cara penyampaian baru, bukan untuk menikmatinya, tetapi lebih pada menjelajahi bahwa hal tersebut tidak nyata. Bagi artis dan penulis *postmodernism*, karyanya tidak mengikuti aturan yang sudah ada, dan mereka tidak dapat dinilai dengan penilaian yang baku. Sesungguhnya aturan-aturan dan kategori inilah yang masih dalam pencarian."

Berdasarkan pengertian ini, maka sebenarnya masih terbuka kesempatan untuk mencari alternatif-alternatif di dalam *postmodernism*. Penulis hanya akan menguraikan salah satu konsep dasar dari *postmodernism* yang berkaitan erat dengan perencanaan *theme park*, yaitu simulasi untuk menghasilkan alternatif-alternatif.

Telah disebutkan bahwa konsep dasar yang diambil dalam perencanaan suatu *theme park* adalah simulasi. Simulasi ini bisa menggunakan *iconism* dan *hyperreality*, sedangkan tekniknya dapat melalui *science fiction*, reproduksi, rekonstruksi, dan dekonstruksi. Penerapan simulasi dimungkinkan karena kemajuan teknologi, seperti *micro-chips*, *remote control*, *memory bank*, dan perangkat elektronika yang telah mencapai suatu tahap di mana tidak hanya obyek yang dengan sangat sempurna dapat direproduksi dan direkonstruksi, tetapi juga dapat menggabungkan dan menciptakan fragmentasi dari fantasi, halusinasi, dan *science fiction*. Dalam masyarakat *consumerism*, konsumen membutuhkan perubahan konstan dari suatu tampilan. Dengan sistem produksi yang memungkinkan, hasil proses produksi tidak lagi sekedar realita, tetapi juga fantasi. Fantasi dapat disimulasi menjadi nyata, sehingga perbedaan antara realita dan fantasi menjadi kabur.

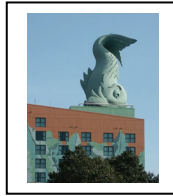
*Iconism* adalah salah satu cara yang dipergunakan untuk membuat suatu simulasi dengan menciptakan obyek-obyek yang terlibat di dalamnya sama dengan kenyataan sebenarnya. Cara ini diperlukan untuk menciptakan suasana yang sungguh-sungguh nyata. Penggambaran benda sebagai suatu icon ini dapat mengalami perubahan skala sesuai kebutuhan yang diinginkan. Contoh penerapan *iconism* pada bangunan yang terdapat di Disneyland adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Penerapan *iconism* pada The Dolphin Hotel karya Michael Graves.

Sumber:

<http://stprojects.com/projects/irchs/9th/webdesign1/michaelgraves/images.html>



Gambar 2. *Iconism* dalam bentuk *dolphin* dengan ukuran diperbesar.

Sumber: [http://3-b-](http://3-b-s.eu/swan%20and%20dolphin%20hotel.html)

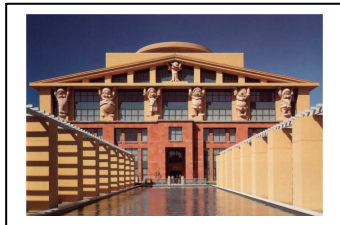
[s.eu/swan%20and%20dolphin%20hotel.html](http://3-b-s.eu/swan%20and%20dolphin%20hotel.html)



Gambar 3. The Swan Hotel dengan *icon* angsa.

Sumber:

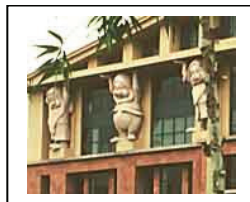
[http://www.mouseplanet.com/8152/Understanding\\_the\\_Swan\\_and\\_Dolphin](http://www.mouseplanet.com/8152/Understanding_the_Swan_and_Dolphin)



Gambar 4. Tujuh kurcaci dalam menjalani tugas memikul beban atap dari The Team Disney Building di Burbank, California yang dirancang oleh Michael Graves.

Sumber:

[http://www.laineygossip.com/Tom\\_Cruise\\_meets\\_with\\_Dick\\_Cook\\_and\\_Disney.aspx](http://www.laineygossip.com/Tom_Cruise_meets_with_Dick_Cook_and_Disney.aspx)



Gambar 5. Icon kurcaci sebagai kolom.

Sumber:

<http://architecture.about.com/library/graphics/gravesteam02-sull-170.ipq>



Gambar 6. Perbandingan dengan kolom *caryatid* pada bangunan Yunani.

Sumber:

<http://traumwerk.stanford.edu:3455/94/310>



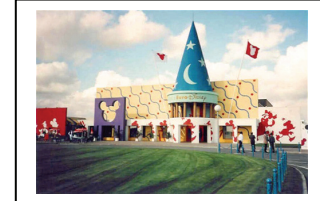
Gambar 7. The Team Disney Building, Disney World, Florida.

Sumber:

[http://www.waymarking.com/waymarks/WM54TN\\_Team\\_Disney\\_Building\\_La\\_Ke\\_Buena\\_Vista\\_FL](http://www.waymarking.com/waymarks/WM54TN_Team_Disney_Building_La_Ke_Buena_Vista_FL)



Gambar 8. Telinga Mickey Mouse, abstraksi Arata Isozaki terhadap salah satu karakter kartun Disney yang terkenal membentuk *arcade* dari pintu masuk utama bangunan. Sumber: [http://www.architizer.com/en\\_us/blog/dyn/2349/what-happens-at-coverings/](http://www.architizer.com/en_us/blog/dyn/2349/what-happens-at-coverings/)



Gambar 9. The Preview Center, Disneyland Paris, karya Robert A. M. Stern yang menggunakan icon tokoh-tokoh kartun Disney.

Sumber: <http://secondaryactions.blogspot.com/2009/05/when-mouse-is-away.html>

Sementara itu, *hyperreality* merupakan hasil dari proses simulasi yang memberikan pengalaman dari suatu obyek atau ruang. Penciptaan *hyperreality* dilakukan dengan mendobrak makna realita yang ada dan men-dekonstruksi-kon duplikasi dari dunia nostalgia dan fantasi. Dunia yang *hyperreality* adalah dunia yang penuh dengan silih bergantinya reproduksi obyek yang sama sekali tidak memiliki realita sosial sebagai referensinya. Obyek ini menimbulkan pengalaman berbau dan meleburnya realita dan fantasi, halusinasi dan nostalgia, sehingga perbedaan satu sama lain menjadi sulit ditelusuri.

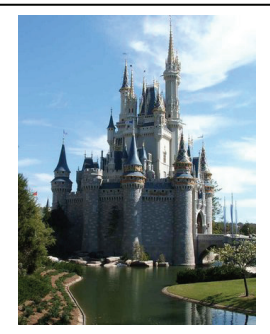
Di dalam *Disney's theme park*, *hyperreality* ini diciptakan dengan mewujudkan setting yang berupa reproduksi dari dunia nostalgia dan fantasi, misalnya saja menghidupkan kembali kastil-kastil dan istana yang menurut referensi ingatan kita merupakan kediaman



raja-raja dan kaum bangsawan. Kastil dan istana ini terwujud dengan begitu sempurna dan dapat dimasuki siapa saja, bukan hanya raja dan kaum bangsawan. Seluruh makna menjadi berubah. Bangunan-bangunan, seperti Chinese Temple dan Cambodian Temple, yang di tempat asalnya memiliki atmosfer kesakralan, mengalami perubahan makna, menjadi tempat rekreasi yang dapat dimasuki siapa pun. Kontekstualitas memang berusaha diwujudkan dengan baik, bahkan berlebihan. Namun, makna yang dimiliki berubah. Suatu benteng tua, yang hanya akan kita temui reruntuhnya saja dalam kondisi sebenarnya, akan berdiri sesuai dengan imajinasi kita sebagaimana benteng itu seharusnya terlihat, bahkan mungkin lebih sempurna dari aslinya saat ia masih berdiri dan berfungsi. Berikut ini adalah penerapan konsep simulasi melalui *hyperreality* pada kastil-kastil di Disneyland. Kastil-kastil ini menghidupkan fantasi dan gambaran yang berasal dari buku cerita dongeng.



Gambar 10. *The Sleeping Beauty Castle* di Disneyland.  
Sumber:  
<http://www.disneylies.com/disneyland/fantasy/castle.shtml>



Gambar 11. *Cinderella Castle*.  
Sumber:  
<http://arlojioriginal.com/pages.php?q=cinderella-castle&page=2>

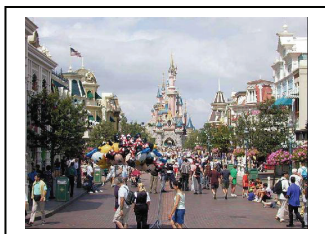


Gambar 12. *Le Chateau de la Belle*.  
Sumber:  
<http://www.flickr.com/photos/peterpanfan1953/3685362436/>



Gambar 13. *Magic Kingdom*  
Sumber:  
<http://www.visitingdc.com/disney/magic-kingdom-address.asp>

*Disney's theme park* merupakan ajang untuk mengeksplorasi setiap kemungkinan untuk menciptakan fantasi, untuk menghidupkan masa lalu, atau membuat loncatan ke masa yang akan datang, atau menghidupkan cerita-cerita dari halaman buku bergambar, atau mewujudkan daya khayal melalui *science fiction* yang tidak mungkin diwujudkan di tempat lain. Eksplorasi ini dilakukan dengan eksperimen, pencarian bentuk-bentuk atraksi yang tak pernah sama, tidak ada perulangan. Kesan yang ditangkap melalui suasana yang dihadirkan menjadi sangat penting. Penciptaan kenyataan yang kadangkala melebihi kenyataan yang ada (*hyperreality*) mendukung suasana yang diinginkan. Eklektisisme yang ditampilkan berusaha menggambarkan imajinasi mengenai dunia fantasi yang bebas, tak terbatas. Semuanya itu ditujukan bagi kepentingan kelompok tertentu, pemuasan *consumerism*, di samping tujuan mulia untuk menciptakan suatu tempat rekreasi di mana orang dapat menemukan apa yang diimpikannya dan melakukan relaksasi, menemukan pengalaman yang berbeda dari pengalaman sehari-hari.



Gambar 14. *The Main Street; re-creation* jalan utama pada Disneyland yang mengambil struktur jalan pada kota awal di Amerika pada abad ke-19 yang menjadi ruang penerima bagi pengunjung yang datang, yang kemudian diadopsi menjadi *pedestrian mall* pada *shopping mall*.

Sumber:  
<http://www.picturesdepot.com/places/19619/disneyland+main+street>

## 5. IMPLEMENTASI KONSEP-KONSEP *THEME PARK* PADA *SHOPPING MALL*


Perkembangan *Shopping Mall* di Indonesia dimulai sejak tahun 1980-an di Jakarta. Sebelumnya, yang menjadi pusat perbelanjaan bagi masyarakat kota adalah pasar-pasar tradisional, *department store*, toko swalayan, toko-toko yang berdiri sendiri dan rumah toko (ruko). Dengan adanya kemajuan ekonomi yang cukup baik saat itu, berdirilah pusat

perbelanjaan pertama di Jakarta, seperti Gajah Mada Plaza dan Ratu Plaza. Pertumbuhan ekonomi yang cukup tinggi di akhir tahun 1980-an, diiringi dengan meningkatnya kemakmuran masyarakat, mengakibatkan pesatnya pembangunan pusat-pusat perbelanjaan di kota-kota besar di Indonesia.

Pada bagian Pendahuluan sudah disebutkan bahwa kasus pusat perbelanjaan (*shopping mall*) yang diambil adalah masing-masing dua pusat perbelanjaan di Bandung dan Yogyakarta, dengan pertimbangan adanya kesamaan karakter antara Bandung dan Yogyakarta. Pusat perbelanjaan yang dipilih untuk mewakili Kota Bandung adalah Cihampelas Walk (Ciwalk) dan Paris van Java (PVJ), sementara itu pusat perbelanjaan yang dipilih untuk mewakili Kota Yogyakarta adalah Malioboro Mall dan Ambarukmo Plaza. Pusat perbelanjaan yang tertua di Bandung adalah Bandung Indah Plaza (BIP), yang dibangun pada akhir tahun 1980-an dan secara resmi dibuka pada tanggal 19 Agustus 1990. Bandung Indah Plaza terletak di Jl. Merdeka Bandung yang merupakan daerah pusat kota Bandung. Setelah adanya Bandung Indah Plaza, maka daerah pusat perbelanjaan mulai berkembang di daerah Bandung Utara, sebelumnya daerah pusat perbelanjaan berpusat di Alun-alun Kota Bandung.

Cihampelas Walk (Ciwalk) dibangun di daerah Jl. Cihampelas Bandung, yang merupakan koridor jalan yang sudah dikenal sebagai daerah wisata belanja *jeans* di Bandung sejak tahun 1980-an. Jalan Cihampelas ini menjadi *icon* daerah wisata belanja di Bandung, yang dapat diperbandingkan dengan Jalan Malioboro di Yogyakarta. Ciwalk mengkombinasikan kegiatan belanja dan rekreasi dengan memanfaatkan *outdoor experience*. Daerah Bandung Utara yang memiliki kontur lahan berbukit menunjang pengalaman pengunjung dalam berwisata belanja. Ciwalk menggabungkan suasana udara terbuka dengan deretan *retails* dan restoran di kiri dan kanan, serta bangunan *mall* berlantai tiga di bagian tengah daerah tersebut.

**Penerapan *Iconism*:**

Obyek yang menjadi stimulus ( <i>Stimulus Object</i> )	Makna yang diwakili ( <i>Representative</i> )	Makna tanggapan ( <i>Response</i> )	Perilaku sebagai tanggapan terhadap stimulus ( <i>Behavioral Response</i> )
	Penanda lokasi	Mengenali lokasi Cihampelas Walk	Masuk dan menuju lokasi
	Penanda arah	Memberi arah	Mengenali arah
	<i>Icon</i> produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merasa tertarik</li> <li>- Tidak tertarik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memasuki gerai</li> <li>- Tidak memasuki gerai</li> </ul>






**Penerapan *Hyperreality*:**

Obyek yang menjadi stimulus ( <i>Stimulus Object</i> )	Makna yang diwakili ( <i>Representative</i> )	Makna tanggapan ( <i>Response</i> )	Perilaku sebagai tanggapan terhadap stimulus ( <i>Behavioral Response</i> )
	Icon keberadaan kelenteng	Mengenali <i>event</i> yang berkaitan dengan kelenteng	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berpartisipasi</li> <li>- Tidak berpartisipasi</li> </ul>
	<i>Public Space</i>	Tempat yang dapat digunakan kegiatan publik	Berkegiatan di tempat tersebut
	Keberadaan taman	<i>Outdoor feeling</i>	Merasa lebih sejuk dan nyaman

Paris Van Java Mall adalah pusat perbelanjaan yang dibuka pada bulan Juli 2006 di Jl. Sukajadi Bandung, dengan total luas pertokoan 4.700 m<sup>2</sup>. Paris Van Java Mall juga dirancang dengan memanfaatkan suasana ruang luar yang mengalir dan pengunjung dapat menikmati lansekap ruang luar sambil melihat-lihat retail serta restoran di sisi kanan dan kiri *pedestrian mall*.

**Penerapan *Iconism*:**

Obyek yang menjadi stimulus ( <i>Stimulus Object</i> )	Makna yang diwakili ( <i>Representative</i> )	Makna tanggapan ( <i>Response</i> )	Perilaku sebagai tanggapan terhadap stimulus ( <i>Behavioral Response</i> )
	Penanda lokasi	Mengenali lokasi	Masuk dan menuju lokasi
	Icon kecantikan (ekspresi)	Rasa ingin memperbaiki penampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak tertarik</li> <li>- Tertarik, tetapi hanya ingin melihat-lihat</li> <li>- Membeli</li> </ul>
	Icon produk makanan tertentu	Mengenali produk tersebut	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak tertarik</li> <li>- Tertarik, tetapi tidak ingin masuk</li> <li>- Tertarik dan masuk</li> </ul>







**Penerapan *Hyperreality*:**


Obyek yang menjadi stimulus ( <i>Stimulus Object</i> )	Makna yang diwakili ( <i>Representative</i> )	Makna tanggapan ( <i>Response</i> )	Perilaku sebagai tanggapan terhadap stimulus ( <i>Behavioral Response</i> )
	Lampu jalan (ekspresi dan estetika)	Merasa aman untuk berada di tempat itu	Melalui <i>pedestrian mall</i>
	<i>Pedestrian mall</i> sebagai representasi <i>Main Street</i> (ekspresi dan estetika)	<i>Feeling of welcome</i>	Melalui <i>pedestrian mall</i>
	Lampu jalan (ekspresi dan estetika)	Merasa aman untuk berada di tempat itu	Melalui <i>pedestrian mall</i>
	<i>Pedestrian mall</i> sebagai representasi <i>Main Street</i> (ekspresi dan estetika)	<i>Feeling of welcome</i>	Melalui <i>pedestrian mall</i>
	Kupu-kupu memberi suasana alami (bentuk dan ekspresi)	Merasa berada di ruang terbuka	Menikmati perjalanan

Malioboro Mall adalah *shopping mall* pertama di Yogyakarta dan berdiri sejak tahun 1993. Lokasinya terletak di Jalan Malioboro, pusat Kota Yogyakarta.

**Penerapan *Iconism*:**




Obyek yang menjadi stimulus ( <i>Stimulus Object</i> )	Makna yang diwakili ( <i>Representative</i> )	Makna tanggapan ( <i>Response</i> )	Perilaku sebagai tanggapan terhadap stimulus ( <i>Behavioral Response</i> )
	Penanda lokasi (bentuk)	Mengenali lokasi	Masuk dan menuju lokasi
	Gemerlap lampu dan keramaian pusat perbelanjaan (ekspresi)	Mengenali ekspresi tersebut	Tidak merasa berkeberatan dengan suasana itu
	<i>Image</i> pintu (bentuk segi empat)	Persepsi diterima	Masuk dan melalui bentuk tersebut
	Image gerbang (bentuk dan ekspresi)	Persepsi diterima	Masuk dan melalui bentuk tersebut

**Penerapan *Hyperreality*:**


Obyek yang menjadi stimulus ( <i>Stimulus Object</i> )	Makna yang diwakili ( <i>Representative</i> )	Makna tanggapan ( <i>Response</i> )	Perilaku sebagai tanggapan terhadap stimulus ( <i>Behavioral Response</i> )
	Ornamen sebagai simbol	Merasa tidak biasa dengan ukuran yang ditampilkan	Mengamati dari jauh

Ambarukmo Plaza adalah *shopping mall* terbesar dan terlengkap di Yogyakarta untuk saat ini. Shopping mall ini terletak di Jalan Laksda Adisucipto yang merupakan jalan utama yang menghubungkan Yogyakarta dan Solo.

**Penerapan *Iconism*:**

Obyek yang menjadi stimulus ( <i>Stimulus Object</i> )	Makna yang diwakili ( <i>Representative</i> )	Makna tanggapan ( <i>Response</i> )	Perilaku sebagai tanggapan terhadap stimulus ( <i>Behavioral Response</i> )
	Penanda gerai (bentuk dan ekspresi)	Mengenali gerai	Masuk dan menuju gerai
	Alat transportasi sirkulasi vertikal (bentuk dan ekspresi)	Kemudahan untuk bergerak vertikal	Menggunakan alat tersebut
	<i>Social gathering</i> (ekspresi)	Merasa tertarik	Mendekat atau melihat dari jauh

**Penerapan *Hyperreality***

Obyek yang menjadi stimulus ( <i>Stimulus Object</i> )	Makna yang diwakili ( <i>Representative</i> )	Makna tanggapan ( <i>Response</i> )	Perilaku sebagai tanggapan terhadap stimulus ( <i>Behavioral Response</i> )
	Pola bunga (bentuk dan estetika)	Skala monumental	Tidak melalui pola tersebut

## 6. KESIMPULAN

Penerapan simulasi pada *theme park* tidak ada habisnya. Di dalam penciptaan setiap *theme architecture* kita perlu mempertimbangkan tema yang ingin ditampilkan untuk menciptakan suasana tertentu. Fantasi dan daya imajinasi perlu benar-benar dikembangkan untuk menciptakan setiap sudut dan jengkal dari *theme architecture* itu mendukung “cerita” yang ingin disampaikan.

Arsitektur tematik sebenarnya tidak mementingkan langgam. Apakah langgam yang dipakai termasuk arsitektur klasik, *gothic*, *neo-gothic*, *modern*, ataupun *postmodern*; tidaklah menjadi penilaian utama asalkan bangunan dan lingkungannya dapat menghadirkan suasana yang diinginkan. Yang lebih diperhatikan adalah bagaimana menciptakan suasana

yang dapat menimbulkan kesan pada pengunjung, misalnya dengan penataan lansekap, interior, penentuan ornamen yang tepat dan artikulasi-artikulasi lain yang mendukung terciptanya suasana. Ada kecenderungan karena adanya ornamen-ornamen ini dan arsitek yang terlibat di dalam perancangan *theme architecture* adalah arsitek yang menganut konsep-konsep yang dianggap berkaitan dengan langgam *postmodern*, maka seringkali *theme architecture* dikaitkan dengan *postmodernism*.

Sesungguhnya untuk dapat membuat perencanaan suatu *theme architecture* diperlukan pengetahuan tidak saja mengenai sejarah arsitektur, tetapi juga *setting* suatu peristiwa atau bagaimana dan kapan suasana atau peristiwa yang ingin disimulasikan itu berlangsung. Inilah yang menjadikan perencanaan *theme architecture* itu spesifik. Para perencana dan perancang *theme architecture* harus memiliki pengetahuan yang cukup mendalam tentang sejarah dari berbagai daerah ataupun negara dan jenis teknologi yang tepat untuk mendukung perwujudan *theater or movie settings*. Perancangan *fantasy setting* itu sebenarnya juga merupakan suatu seni.

Namun, seringkali *theme architecture* yang diterapkan pada pusat perbelanjaan di kedua kota kebanyakan mengambil bentuk, ekspresi, dan estetika dari budaya Amerika ataupun Eropa. Penerapan konsep simulasi dengan *iconism* dan *hyperreality* di Cihampelas Walk dan Paris Van Java Mall sudah lebih bervariasi dilihat dari bentuk, ekspresi, dan estetika. Pengintegrasian ruang luar dengan *retail shops* pada *shopping mall* memperkaya kreatifitas mencipta bentuk, ekspresi, dan estetika. Sementara itu, penerapan konsep simulasi pada Malioboro Mall dan Ambarukmo Plaza masih berorientasi ke ruang dalam bangunan yang berupa satu massa tunggal.

Sebenarnya budaya Indonesia banyak menyimpan kekayaan bentuk, ekspresi, dan estetika yang dapat diolah menjadi *theme architecture*, sehingga generasi muda yang juga adalah konsumen potensial bagi pusat perbelanjaan dapat menyaksikan atraksi dari akar budaya Indonesia dari dunia yang dekat dengan keseharian mereka. Para perencana dan perancang pusat perbelanjaan hendaknya menyadari kesempatan yang dapat mereka pakai untuk dapat menyuguhkan *setting* jalan-jalan di kampung kota, misalnya, atau bentuk yang mengambil dari arsitektur vernakular yang berupa rumah adat, disesuaikan dengan komoditi yang ditawarkan, ataupun menyuguhkan *setting* yang diambil dari cerita rakyat yang begitu banyak sumbernya dari berbagai daerah di Indonesia. Sayangnya, para pemilik modal lebih terkesima dengan budaya Eropa dan Amerika yang dianggap lebih memiliki daya jual bagi konsumen.

Di lain pihak, seni yang ditampilkan sebagai *setting* dari *retail* yang terdapat di pusat perbelanjaan, yang konotasinya adalah ruang publik, hanya dapat dinikmati oleh publik yang terpilih, seperti yang diungkapkan oleh Christine Boyer di dalam *The City of Collective Memory*:

“Kita telah kehilangan ruang-ruang yang bersifat publik di dalam dunia yang begitu banyak menawarkan pilihan; bahkan membuat publik didominasi oleh pilihan yang bersifat privat, menjual bentuk-bentuk fiksi dan perilaku yang tidak nyata/semu.”<sup>2</sup>

## 7. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Panitia Seminar Nasional Sustainable Culture, Architecture, and Nature #2 (SCAN#2) 2011 yang telah mengijinkan penulis untuk menyampaikan makalah ini.

---

<sup>2</sup> Boyer, M. C., 1994, *The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainment*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, hal. 4

## 8. DAFTAR PUSTAKA

1. Boyer, C. M., 1994, The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
2. Dunlop, B., 1996, Building a Dream: The Art of Disney Architecture, New York: Harry N. Abrams, Inc.
3. Jencks, C., 1977, The Language of Post Modern Architecture, New York: Rizzoli.
4. Jencks, C., 1986, What is Post Modernism?, London: Academy Editions.
5. Lawson, F. and Baud Boy, M., 1977, Tourism and Recreation Development, London: The Architectural Press.
6. Sorkin, M., 1992, Variation on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space, New York: The Noonday Press.
7. Lang, J, et all, 1974, Designing for Human Behavior: Architecture and the Behavioral Sciences, Stroudsburg, Pennsylvania: Dowden, Hutchinson and Ross, Inc.
8. Pusat Perbelanjaan: Evolusi dan Perkembangannya, <http://buletin.melsa.net.id/advert/ciwalk.html> (diakses pada tanggal 1 Mei 2011)



## **PERUBAHAN LIFE STYLE MAHASISWA ARSITEKTUR INDONESIA BELAJAR DI JEPANG.**

**Studi kasus : Mahasiswa Arsitektur Waseda University, Tokyo.**

### **EDY DARMAWAN.**

Guru Besar Arsitektur Fakultas Teknik  
Built Environmental Design Laboratory.  
Architecture Department, Engineering Faculty.  
DIPONEGORO UNIVERSITY.  
Jl. Prof. Soedarto SH. No.1. Tembalang. SEMARANG.  
Telp.024-76480840 / 024-747690.  
Fax : 024- 76480836 / 024-7460055  
Email : edy\_darmawan@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*Everybody feel proud to study at Waseda University Tokyo. The private University that have 100 years old and famous with a lot of campus facilities. The professor and associate Professor are many. The huge alumnies that separated in the Government offices and the big private offices on the good positions of decision policies. Those are influence to the attitude of Indonesian students who are included of the University. The life style of Japan communities in Tokyo as like ethos of studying, spirit of working, spirit of studying, on time of schedule commitment. The way for appreciating to someone especially to the senior or their professor. Politing of their attitude and awarness of low, and honestly impact to the Indonesian students. The public facilities that completed and cleaned are influenced positive to the life style of Indonesian students there. Indonesian students have to confident of Japanese costume that is not suitable of our religious of moslem. That are denyed with a good speaking to them. They are tolerant to every bodies well. There are life style changing of Indonesian students of Waseda during 1988 until 2011.*

**Key note : changing of student life style, public facilities, academic atmosphere.**

### **1. ATMOSFIR DALAM KAMPUS ARSITEKTUR WASEDA**

Nama Laboratorium di arsitektur maupun di laboratorium jurusan lain biasanya diambil nama Profesornya, misalnya Laboratorium Tonuma atau Laboratorium Goto. Ini nama besar bagi mahasiswanya untuk menjunjung tinggi nama baik professor tersebut. Hal ini menyangkut etos kerjanya, semangat kerja dan belajarnya. Kampus utama berada di gedung 19 lantai, indikasinya kalau lampu laborat sampai larut malam tandanya banyak pekerjaan yang masih diselesaikan. Hal tersebut sungguh membanggakan bagi mahasiswa bimbingan professor tersebut. Kampus Arsitektur yang sekarang ada, justru terpisah dari gedung utama yang termasuk lama. Arsitektur berada di gedung kembar Arsitektur baru yang penuh dengan mahasiswa S2 dan S3. Mereka menetap di ruang2 dengan bangku sendiri serta rak rak buku tersendiri seperti ngantor layaknya di Indonesia. Kerja mereka tidak pernah kenal lelah, seperti kost kost an sendiri. Untuk pertama bagi Mahasiswa Indonesia membayangkan beratnya ketika mau memulai program pasca sarjana tersebut. Kerja mulai pagi jam 9.00 hingga larut



malam. Bagi Profesor yang muda harus banting tulang menyelesaikan program rintisannya dan mahasiswanya harus ikut berjuang untuk profesornya.. Etos belajar, semangat belajar sedikit demi sedikit berpengaruh terhadap sikap mental mahasiswa Indonesia. Mahasiswa kita tidak ingin dijuluki mahasiswa loyo, sehingga ingin menunjukkan hal hal yang lebih baik pada lingkungan nya. Itulah yang merubah lifestyle mahasiswa arsitektur kita menhadapi tantangan semangat dan belajar di Kampusnya.

## **2. ON TIME DAN SENIORITAS.**

Kalau di Indonesia mencari pembimbing bagi program S2 dan S3, membutuhkan waktu dan tempat yang berubah ubah. Di Jurusan Arsitektur Waseda setiap minggu baik mahasiswa maupun dosen atau pembimbing commitment terhadap waktu pertemuan. Mereka On time atau tepat waktu misalnya setiap hari senin jam 10.30 di ruang pertemuan lantai dua gedung Arsitektur. Bukan mahasiswanya saja tapi dosennya juga tidak pernah terlambat alias on time. Kalau seseorang terlambat tidak akan ditegur oleh siapapun termasuk pembimbingnya, biasanya malu sendiri. Apalagi kalau merasa yunior atau mahasiswa S1, Master 1, sudah pasti mereka menyiapkan segala satunya lebih dulu,.Apakah laptopnya atau meja kursinya dibuat O shape. Tidak seperti tahun 80 an, sekarang tahun 2011 an semua sudah siap dengan equipment nya, seperti ruang multi media tinggal nyala. Meja presentasi tinggal nggeser kesana kemari. Sebagai senior, mereka tinggal minta tolong saja, sebaliknya kalau yunior tidak mengerti tanyanya pada yang senior. Kebiasaan ini berpengaruh pada mahasiswa Indonesia yang belajar di Japan, Sikap tepat waktu atau on time akan menjadi kebiasaan Mahasiswa Indonesia yang belajar disana. Tidak pernah ada ujian thesis atau desrtasi yang mangkrak. Tepat waktu, karena evaluasi dilakukan tepat waktu setiap minggu dan mudah menemui dosen pembimbing. Sebagai dosen di Jepang sangat dihargai, baik reputasi maupun finansialnya. Seperti dinegeri kita meskipun belum sama jumlahnya, lebih baik sekarang dari pada tahun 80 an. Dalam suatu pekerjaan, senioritas lebih diutamakan dalam kariernya. Yang jelas sikap on time dan menghargai seniornya menjadi sikap mahasiswa Indonesia di Waseda Japan.

## **3. KESOPANAN DAN KEJUJURAN .**

Seperti perilaku mahasiswa Jepang terhadap profesornya, dari segi bahasa jepang yang selalu memakai kromo inggil layaknya bahasa jawa, kata kata maaf selalu muncul disetiap pembicaraan dalam bahasa Jepang. Dengan sikap manggut manggut yang menyatakan iya atau *hai*, atau kalau mau pamit sambil membungkukkan badan atau seperti rukuk kalau sholat, menjadi kebiasaan. Hal ini tentu berpengaruh mahasiswa kita sebagai sikap sopan terhadap gurunya. Dan ini menjadi lifestyle mahasiswa kita tidak hanya pada guru tapi pada orang yang dianggap seniornya. Perilaku jujur sangat dipatuhi orang Jepang, termasuk merekam data data untuk kepentingan ilmiah. Mereka tidak mau memasukkan data sembarangan, akurat, jujur dan bertanggung jawab untuk kepentingan orang banyak. Meskipun masalah sekecil apapun harus tepat, Sikap inilah yang pantas untuk ditiru, agar tidak menjurumuskan pada pengguna penelitian. Mereka menyadari akuratnya data, sehingga mereka sangat jujur. Tidak ada data yang bermacam macam untuk kepentingan satu macam. Misalnya data untuk kepentingan Adipura, data statistic, data KB dan sebagainya. Sikap kejujuran sangat berpengaruh pada mahasiswa Indonesia di Waseda. Untuk hal hal kecil kita mahasiswa Indonesia masih bisa bohong untuk kepentingan negeri kita sendiri. Sebetulnya kita akan rapat mahasiswa PPI pada saat jam belajar, kalau sekali sekali tidak masalah bilang jujur,

tetapi kalau bertubi tubi ya bilang sama profesornya sedang tidak enak badan atau apakah yang penting tidak banyak bolosnya, ini menyangkut reputasi kita di kampus.

#### 4. DISIPLIN MENJAGA LINGKUNGAN DAN LOW ENFORSTMENT.

Dulu tahun 80 an, orang boleh merokoki disembarang tempat, dilaboratorium, di kantor, distasiun bahkan di rumah sakit. Sekarang merokok tidak boleh di ruang publik, dan hanya diperbolehkan di ruang tertentu yang telah disediakan atau di halaman yang bertuliskan smoking area. Suasana kampus di ruangan maupun di halaman tempat bersih dan menarik. Tidak ada elemen2 di kampus yang dicoret corat oleh mahasiswa. Kebersihan tampak luarbiasa, pasukan cleaning service, menjaga kebersihan pagi dan siang hari, secara bergantian. Segala utilitas kampus berjalan sempurna, tanpa gangguan. setiap gangguan listrik air, ac, gas ditangani oleh tim



**Gambar 1.** Suasana Lingkungan Kampus Waseda University, Fac. Science & Engineering.

maintenance termasuk akan ditangani oleh cleaning service. Tempat buang sampah dibedakan sampah botol gelas, botol plastik, sampah plastik dan aluminium, sampah kertas dan bahan yang bisa terbakar. Mahasiswa selalu mematuhi. Tempat parkir sudah tersedia di dalam kampus meskipun terbatas, karena sebagian besar naik transportasi umum. Pernah kejadian diluar kampus parkir disembarang tempat, langsung ditilang polisi lalu lintas tanpa kompromi, langsung kena denda 30.000 yen. Dan mahasiswa tersebut bergegas bayar denda tersebut di bank. Mereka benar benar segan terhadap hukum yang berlaku, takut karena hukuman yang cukup berat. Low enforcement benar diterapkan tanpa pandang bulu atau mahasiswa tak terkecuali. Diruang kerja arsitek di kampus Waseda dan kampus arsitektur di Indonesia hampir di katakana ada kesamaan alias semrawut! Di kampus sana lebih cepat bersih karena ada petugasnya. Mahasiswa biasanya ikut membantu meringankan mereka. Mahasiswa Indonesia yang kuliah di Waseda akan terpengaruh lifestyle mereka menjadi lebih tertip dan disiplin serta patuh pada aturan yang berlaku di negeri ini. Biasanya setelah ujian S1, S2 maupun S3, mereka semua ada hari tertentu untuk bersih2. Setelah bersih biasanya dilanjutkan *Campay* bersama, makan makan di restaurant atau coffee.

## 5. MEMILIKI KAPABILITAS UNGGUL.

Dari segi komunikasi Bahasa Jepang, mahasiswa Indonesia mengalami kesulitan, beruntung para dosen yang mampu, memungkinkan menyelesaikan dalam bahasa Inggris. Kalau kapabilitas ilmiah bukan menjadi masalah yang berarti, bahkan kadang kadang pernah dipelajari di tanah air. Meskipun banyak hal hal baru yang belum kita mengerti. Berkat kerja keras mereka, materi tersebut akan dengan cepat diserap mereka. Dalam design atau report yang dibebankan mereka termasuk mahasiswa Indonesia mendapat nilai terbaik. Demikian pula kerjasama dengan mahasiswa lain dapat dikatakan berhasil dan sukses dikelompoknya. Didukung fasilitas pelayanan equipment yang memadai, seperti mesin copy, lap top, computer modern yang dilengkapi dengan segala program original, membuat mahasiswa kita nyaman belajar dan bekerja. Pelayanan umum seperti Toko Stationary, Toko Buku, Toko makanan kecil yang setiap kali buka, dan dua restaurant sama besarnya kira kira seluas auditorium untuk selevel dosen, asisten, atau mahasiswa kaya dengan dekorasi ruang yang menarik dan restaurant yang juga luas untuk mahasiswa kelas biasa. Restoran tersebut buka sampai malam melayani mahasiswa. Dengan keberadaan fasilitas tersebut mahasiswa terasa nyaman didalam kampus.

## 6. KEBIASAAN MAKAN MINUM ORANG JEPANG.

Kalau mahasiswa Indonesia dari awal sudah mengaku muslim dan minum minuman beralkohol dan makanan yang tidak boleh, mereka paham betul akan menghargai kemauan kita. Biasanya dilakukan setelah bersih2, atau setelah selesai Ujian thesis, desertasi atau bahkan skripsi, dilanjutkan makan2 dan minum bersama, tentu saja minuman beralkohol. Dari restaurant satu pindah restaurant yang lain sampai dua atau tiga kali masuk restaurant yang berlainan. Di restaurant yang ketiga biasanya mereka pada mabok bagi yang minum. Mahasiswa Indonesia biasanya ikut minum, minuman yang tidak beralkohol. Godaan pasti terus menerus ada tinggal kita tabah atau tidak. Kita mesti ikut merayakan asal tidak hanyut dengan minuman tersebut dan makanan makanan tidak diharamkan.. lifestyle mahasiswa indonesia, ikut saja tanpa harus minum minuman yang dilarang bagi orang muslim. Keikut sertaannya kita akan menambah akrab dan menjalin kerjasama yang baik. Kalau sedang *compay* sudah lupa antara dosen dengan murid, antara senior dan juniornya. Anehnya hari berikutnya tidak seorang pun bercerita peristiwa kemarin yang terjadi.

## 7. YANG POSITIF BAGI MAHASISWA ARSITEKTUR INDONESIA

**Atmosfir akademik** Kampus Arsitektur Waseda memberi pengaruh positif pada perubahan lifestyle mahasiswa Indonesia disana. **Etos kerja dan kerja keras** dalam belajar membawa perubahan mahasiswa kita memiliki lifestyle yang tegar dan pantang menyerah. Meskipun komunikasi dalam bahasa Jepang menjadi kendala, komunikasi bahasa Inggris menjadi alternatif mereka. Lifestyle **tepat waktu atau on time** dan menghargai waktu dengan baik, pantas dibawa pulang mereka. Mahasiswa kita terbiasa **menghargai senioritas** adalah life style yang baik, sikap yang hormat yang pantas ditiru di Indonesia tergantung dari suasana lingkungan. **Kesopanan** merupakan sikap terpuji bagi mahasiswa Indonesia, terutama pada juniornya atau gurunya, ini akan berpengaruh sehari hari pada mereka selama belajar di Jepang. Hal ini akan mempengaruhi **sikap sopan santun** mereka keseharian. Tanpa teori yang harus dipelajari, otomatis akan terbiasa ketika pulang Indonesia. Keseriusan dalam bekerja mengidentifikasi data adalah ciri **kejujuran ilmiah** yang akan ditiru mahasiswa yang belajar di Jepang. Cara kerja demikian berpengaruh lifestyle mahasiswa kita

mempertanggung jawabkan profesinya tanpa harus **merekayasa data** otentik. Hal ini terlihat mereka dalam design Arsitektur, yang selalu memperlihatkan utilitas **pemipaan, struktur yang jujur** diperlihatkan dalam kerangka bangunan dan tidak perlu disembunyikan. **Kapabilitas** mahasiswa Indonesia boleh dikatakan unggul dilingkungannya, dan dapat **bekerjasamanya** dengan kompak dengan teman lainnya.



**Gambar 2.** Suasana di Laboratorium Urban Design Waseda University.

## 8. LIFESTYLE NEGATIVE BAGI MAHASISWA

Kebiasaan minum alcohol merupakan lifestyle mahasiswa Jepang perlu dihindari karena tidak sesuai dengan kebiasaan Indonesia yang beragama moslem, sehabis kerja keras atau kerja berat untuk suatu pekerjaan di Arsitektur. Mereka juga toleran terhadap kita untuk menghindarinya. Hal ini sering dilakukan bahkan dalam situasi yang biasa dengan dalih kedinginan. Kemudian soal makan, banyak yang mengandung hal yang patut dihindari bagi kaum mahasiswa moslem. Misalnya menghindari makanan yang mengandung babi dsb.

## 9. KESIMPULAN.

Lifestyle Mahasiswa Arsitektur Indonesia yang belajar di Universitas Waseda di Tokyo, akan memiliki Life style yang positive, karena pengaruh mahasiswa Jepang dan kehidupan Jepang .Dan pengaruh fasilitas equipment yang lengkap, serta fasilitas umum yang lengkap pula membuat kenyamanan kehidupan mahasiswa Arsitektur Indonesia disana. Life style mereka akan berubah buruk apabila hanyut pada kebiasaan hidup mereka yang serba mewah dan glamour dengan minuman keras yang berlebihan. Demikian kebiasaan serba ada tentang fasilitas equipment yang mungkin belum dapat ditemui di Indonesia. Seorang mahasiswa Indonesia semakin berada ditingkat atas akan bisa mengendalikan pengaruh pengaruh buruk tersebut. Pengaruh positive lebih besar pengaruhnya dari pada negative ,Namun kekuatannya tergantung dari pribadi mahasiswa tersebut.

## 10. DAFTAR PUSTAKA

1. Broadbent,G dkk, 1980, *Meaning and Behaviour in The Built Environment*, John Wiley & Sons Ltd., Chichester.
2. Burnette,C; Lang,J; Moleski,W; and Vachon,D 1974, *Designing for Human Behavior : Architecture and the Behavioral Sciences*, Dowden,Hutchinson & Ross, Inc.,
3. Darmawan,E, 2005, *Analisis Ruang Publik Arsitektur Kota*, Badan Penerbit UNDIP,Semarang.

4. Darmawan,E, 2005, *The Existency Of Green Space In The Human Settlement Create The Quality Of Life*, Proceeding The International Seminar (Senvar VI) FT.ITB, Bandung.
5. Darmawan,E, 2005, *Ruang Publik Dalam Pengembangan Spacial Kota, Proceeding Seminar Nasional*, UNDIP Semarang.
6. Darmawan,E, 2005, *Ruang Publik Kota dan Kualitas Ruang Kota, Proceeding Seminar Nasional*, Gunadharma Jakarta.
7. Darmawan,E, 2003, *The Functional of Public Spaces Towards Friendly City*, Proceeding Seminar International Workshop, USU Medan.
8. Gifford,R, 1987, *Environmental Psychology, Principle and Practise*, University of Victoria.
9. Heimsath,C, 1980, *Behavioral Architecture*, McGraw-Hill Book Company, New York.
10. Hiss,T, 1990, *The Experience of Place*, Random House Inc., New York.
11. Huat.C.B & Edward.N, 1992, *Public Space: Design, Use and Management*, Singapore University Press.
12. Keputusan Menteri PU No 468/KPTS/1998, *"Persyaratan Teknis Aksesibilitas pada bangunan Gedung dan Lingkungan"*
13. Moughtin.C, 1992, *Urban Design Street and Square*, An Imprint of Butterworth Heinemann Ltd, Linacre House, Oxford.
14. Nishimura.Y, 1999, *A Memorandum on Trends in Urban Design*, Kajima Institute.
15. Peraturan Pemerintah R.I No. 43 Tahun 1998 tentang *Upaya Peningkatan Kesejahteraan Sosial Penyandang Cacat*
16. Rapoport,A, 1969, *House Form and Culture*, Prentice-Hall Inc.Englewood Cliffs, N.J.
17. Rapoport,A, 1982, *The Meaning of The Built Environment*, Sage Publications, London.
18. Shirvani,H, 1985, *The Urban Design Process*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
19. Steele,F, 1981, *The Sense of Place*, CBI Publishing Company,Inc., Massachusetts.
20. Tibbalds, 1993, *Urban Enviroment Quality*, MIT. Press Cambridge.
21. Undang-Undang RI No.26 Tahun 2007 tentang *"Penataan Ruang"*, Direktorat Jendral Penataan Ruang Departemen Pekerjaan Umum.

.....  
.....

## KEHIDUPAN dan KREATIVITAS BERMAIN ANAK di RUANG TERBUKA PERUMAHAN. Studi Kasus Blimbingsari YOGYAKARTA

Hastuti Saptorini, Rini Darmawati, dan Dian Sari Utami  
Universitas Islam Indonesia  
hastuti\_saptorini@yahoo.com

### ABSTRACT

*The cognitive, affective, and psychomotoric development of children need the conducive method and media for learning. That is suitably playing games. This method is learning process for building the children characters: intellectually, emotionally, and physically. Public open space is the one playing media where are significantly needed, especially in the urban housing neighbourhood which have limited squaremetres building and or land lots. This may phenomenally growth the children lives for playing and social interaction. They use the public open spaces for conducting the games and building the creativity. What open spaces they can play the games do?, who are they?, what kind of playing games?, and what may kind of creativity built?. These are the research questions.*

*The data have been collected from Blimbingsari Housing in Yogyakarta. By observation, taken pictures, and interviewed to the 43 children and or their sitters, the data have been formulated and mapped according the children's behaviors. These have been discriptive analyzed base on the architectural and psychological subjects.*

*The data indicate that children seem like playing together in the field yard, in the street, friend's houses, and the own terrace houses. The children dominantly are 6-10 years old. The boys are like to play the energetic and dynamic games while the girls like to play the simple games. They majority they use the game tools for playing. Their games have built the creativities both product and process. The product creativities are indicated the many kind of useful of the games and the process creativities are based on the varied motivation ones.*

**Keywords:** children characteristic, kind of games, open spaces, creativity.

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan usia anak diharapkan tumbuh optimal dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Optimasi pertumbuhannya dapat dibangun melalui kegiatan bermain agar memiliki pengalaman belajar yang luas, karena menurut Hurlock (1995a:322) bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi, sosial, dan fisik anak. Bermain juga membangun kemampuan anak dalam berkomunikasi, belajar bermasyarakat, membangun kepribadian, dan yang penting adalah menstimulasi kreativitas.

Kreativitas adalah tindakan/proses yang menghasilkan gagasan/produk dalam bentuk rangkaian baru. Bagi anak, kreativitas merupakan tindakan/proses yang menjadi landasan perilaku sampai dewasa dan dilalui secara bertahap. Oleh Bogen & Bogen, (2003) dipaparkan bahwa ada 4 tahap dalam proses membangun kreativitas, yaitu **persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi**. Selama persiapan, informasi diserap. Selama proses inkubasi, informasi diserap. Selama proses iluminasi, penyelesaian masalah akan muncul, dan selama verifikasi, produk akhir diciptakan. Dalam proses tersebut, lingkungan bermain merupakan variabel yang sangat menentukan dalam membangun kreativitas.

Lingkungan permukiman, merupakan area bermain yang sangat erat dengan dunia anak. Ruang terbukanya, merupakan lahan yang sering dimanfaatkan secara maksimal, terutama bagi lingkungan permukiman yang dibangun secara spontan/tidak terencana. Permukiman ini biasanya memiliki layout organisasi cenderung kurang teratur. Luas setiap unit rumah relatif kecil dan terbatas, kepadatan bangunan relatif tinggi, ruang terbuka terbatas. Ruang terbuka ini pun seringkali digunakan untuk kegiatan domestik, sosial, bahkan ekonomis, seperti menjemur pakaian, berjualan makanan, menyimpan gerobak makanan, parkir becak, dll sehingga tempat bermain untuk anak hanyalah sisa ruang dan waktu luang.

Dusun Blimbingsari dipilih sebagai studi kasus karena dipandang sebagai kampung kota yang cukup padat. Dusun ini terletak dekat Kampus UGM, yang terdapat banyak pondokan bagi mahasiswa maupun pedagang. Pemondok dari kelompok pedagang sebagian besar merupakan keluarga muda sehingga terdapat komunitas anak dalam jumlah yang signifikan dengan perilaku bermain yang variatif.

Di atas lahan terbatas, mereka nampak kreatif dalam membangun "place". Christine (2007) merekomendasikan agar tempat bermain tidak hanya berujud space melainkan menjadi *place*, yaitu dengan memberikan: 1) ruang yang dapat menampung aktivitas interaktif, 2) elemen kejutan, 3) ikatan emosi dan 4) keselamatan dalam bermain (hal 24). Perbedaan dengan penelitian ini adalah menerapkan kerangka teori yang akan diolah berdasarkan teori *learning setting* dan kreativitas yang kemudian diterapkan pada permukiman spontan di Yogyakarta.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Belajar merupakan proses yang tiada henti. Khususnya pada periode anak, belajar membutuhkan setting tertentu demi mencapai optimasi perkembangan mereka, baik secara fisik maupun mental. Ancok (2006:3) menggaris bawahi bahwa pelatihan mental yang dilakukan di alam terbuka (bersifat alami) akan membangun keterangsangan emosi dan kegembiraan. Ditambahkannya, belajar dalam suasana hati yang gembira akan sangat membantu efektifitas proses belajar. Hal ini juga diindikasikan Gifford (1987) terhadap proses belajar di setting yang bersifat insidental yaitu playground, taman, ruang keluarga, dan kantor (h.266). Proses belajar non formal ini seringkali terjadi secara spontan, yang pada prosesnya dipengaruhi oleh dua variabel, yaitu karakteristik personal dan karakteristik lingkungan.

Dudek (2005:198) dan Kuffner (2004: 3) menggarisbawahi bahwa dalam kehidupannya, anak berkembang dalam hal sosial, intelektual, fisik, dan emosinya melalui proses bermain. Dalam hal ini, bermain merupakan media yang kuat untuk mengekspresikan pengenalan diri sendiri, *sosial learning*, imajinasi, pengenalan dunia dan ketrampilan fisik. Kuffner (2004: 2) menjelaskan anak batita mempelajari dunia dengan berimajinasi dalam memahami dunia.

Dharmamulya (2004) mengelompokkan jenis permainan tradisional Yogyakarta menjadi 3 kategori, yaitu (hal 35): a. bermain dan bernyanyi, dan atau dialog, b. bermain dan olah pikir, dan c. bermain dan adu ketangkasan. Kategori yang pertama, bermain dan bernyanyi, dan atau dialog, didefinisikan sebagai model permainan anak yang diawali oleh nyanyian dan atau dialog. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan didominasi oleh anak perempuan. Sifat permainan bersifat rekreatif, interaktif, dan mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, baik fisik maupun hubungan social. Permainan kategori ini melatih anak dalam bersosialisasi, membangun kepekaan/respons anak, komunikasi, dan menghaluskan budi (hal 37). Jumlah ragam permainan ini tercatat 22 jenis, yang antara lain bernama: cublak-cublak suweng, jamuran, dhoktri, dsb.

Kategori yang kedua, bermain dan olah pikir, didefinisikan sebagai model permainan anak yang diawali oleh nyanyian dan atau dialog. Permainan ini lebih membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan membangun strategi. Pada umumnya permainan bersifat kompetitif perorangan dan didominasi oleh anak laki-laki. Jumlah ragam permainan ini tercatat 4 jenis: bas-basan sepur, dhakon, macanan, dan mul-mulan. Di antara macam jenis tersebut, hanya dhakon yang sering digemari perempuan, sisanya didominasi oleh anak laki-laki.

Kategori yang terakhir, bermain dan adu ketangkasan, merupakan jenis permainan yang mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik. Jenis ini membutuhkan **alat bermain** walaupun sederhana, dan **tempat bermain yang luas**. Permainanannya bersifat kompetitif



dan seringkali digemari anak laki-laki (hal.139). Jumlah ragam permainan ini tercatat 14 jenis, yang antara lain bernama: angklek, benthik, jeg-jegan, dsb.

Pengguna ruang publik seringkali bersifat homogen, yaitu anak-anak, remaja orang dewasa, dan lansia. Pengalaman penggunaannya pun tidak selalu sama, sehingga pengguna dapat dibedakan dalam 3 kategori. Pertama, pengguna pasif, yaitu pengguna dengan perilaku yang tidak mampu mentransformasikan penggunaan ruang dan makna. Kedua, pengguna reaktif, yaitu pengguna yang mampu mengubah karakteristik fisik sebuah lingkungan. Ketiga, pengguna kreatif, yaitu pengguna yang mampu memberikan penggunaan dan makna baru pada lingkungan yang ada.

Kreativitas penggunaan ruang terpengaruh oleh pengalaman pengguna, dari kesadaran semua inderanya. Anak merespon lingkungannya secara cepat dan detail. Mereka merasakan tinggi-rendah, jauh-dekat, kasar-lembut, terang-gelap. Dengan melalui lingkungan fisik yang menjadikannya stimulan untuk eksplorasi imajinasinya sehingga membuat permainannya sangat menyenangkan. (Haase, 1968: 9 dalam Marcus, 1998:260). Inderanya sangat peka dengan stimulan, yaitu menangkap: warna, permukaan, bentuk obyek, iklim, pohon, hewan, tata letak kegiatan, sehingga anak berinteraksi dan belajar dengan lingkungan tersebut.

Tempat bermain *Outdoor* pada penelitian ini terletak di lingkungan permukiman spontan Blimbingsari. Sebagian darinya berada di tepi Sungai Code. Penelitian terdahulu menemukan adanya heterogenitas penghuni dari sisi sosial, ekonomi, dan budaya (Saptorini, 2008), sedangkan Darmawati (2008) mengindikasikan adanya perbedaan pemaknaan ruang oleh anak-anak untuk kegiatan bermain.

### **Aspek Kreativitas dalam Bermain**

Dalam hal mermuskan kreativitas, *novelty* merupakan komponen utama (Matlin, 1998). *Novelty* merupakan keaslian dan ide yang benar-benar baru serta merupakan penggabungan dari dua hal ataupun dua pemikiran atau lebih. Kreativitas dapat dilihat dari 2 sisi yaitu dalam bentuk produk dan proses. Proses kreativitas dipengaruhi oleh **motivasi** seseorang untuk melakukannya dan dalam mekanisme, seringkali diperlukan **alat untuk memecahkan masalah** (Weisberg, 1986). Dari sisi produk, kreativitas harus menghasilkan manfaat atau kegunaan.

Williams (dalam Wilson, 2004) mengemukakan 8 elemen yang menjadi sifat dari produk maupun proses kreatif. Pertama, ***fluency***, yaitu kemampuan untuk menggeneralisasikan sejumlah ide sehingga memungkinkan terciptanya pemecahan masalah yang kreatif. Kedua, ***flexibility***, kemampuan untuk memproduksi persepsi secara berbeda dengan memunculkan beberapa ide untuk memecahkan persoalan yang sama. Ketiga, ***elaboration***, yaitu kemampuan untuk menambah, mengemas, atau menciptakan suatu ide atau produk kreatif. Keempat, ***originality***, yaitu kemampuan untuk menciptakan ide atau produk yang baru, unik, tidak biasa, segar, atau benar-benar berbeda. Kelima, ***complexity***, yaitu kemampuan untuk mengkonsep ide atau produk yang sukar maupun rumit. Keenam, ***risk-taking***, yaitu keinginan untuk berani mencoba hal-hal baru. Ketujuh, ***imagination***, yaitu kemampuan untuk bermimpi, menemukan, melihat, berpikir, serta mengkonsep ide atau produk baru menjadi sebuah bakat. Terakhir, ***curiosity***, yaitu sifat untuk menunjukkan perilaku keingintahuan, bertanya, mencari, melihat ide-ide lebih mendalam, dan keinginan untuk mengetahui lebih banyak mengenai suatu hal.

Hurlock, (1995b:8) menemukan bahwa anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak perempuan. Penyebabnya antara lain anak laki-laki lebih mandiri, berani mengambil resiko. Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain.

Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *behavioral mapping* atau pemetaan perilaku terhadap 43 anak berusia 6-12 tahun yang bermain di sejumlah titik ruang publik di Perumahan Blimbingsari. Haryadi et al (1995) mendefinisikan pemetaan perilaku adalah prosedur yang dilalui oleh 5 tahap. Pertama, adalah membuat sketsa dasar seting yang diobservasi. Kedua, mendefinisikan komponen yang diamati, dihitung, didiskripsikan, dan disketsakan. Komponen yang dimaksud adalah parameter yang ditetapkan berdasarkan kajian pustaka. Dalam konteks ini komponen yang terkait dengan tipologi anak, jenis permainan, perilaku, alat bermain, lokasi bermain, ditetapkan sebagai parameter penelitian. Ketiga, merencanakan waktu pengamatan. Keempat, menyusun prosedur sistematis selama observasi. Terakhir, menentukan sistem *coding* untuk mengefisienkan observasi.

Hasil pengamatan disketsakan dalam sebaran seting ruang terbuka yang tumbuh fenomenal di lingkungan permukiman Blimbingsari. Masing-masing seting memiliki pola perilaku yang berbeda sehingga dilakukan grouping untuk memudahkan analisis. Penguraian masing-masing perilaku fenomenal dilakukan dengan cara diskriptif analisis berdasarkan kajian spasial arsitektural dan dari sisi psikologis.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dusun Blimbingsari terletak di Kelurahan Catur Tunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman DIY. Dusun ini di sisi selatan berbatasan langsung dengan Kelurahan Terban Gondokusuman Yogyakarta, Dusun Sendowo merupakan batas utara, sisi barat dibatasi sungai Code dan batas timur terdapat perumahan dosen UGM. Dusun Blimbingsari terdiri dari 2 RW (RW 15 dan 16) dan 5 RT (RT 1, 2, 3, 4 dan 5). Kondisi lahan terdiri 3 area, pertama lahan datar (RT 1, RT 2 dan RT 3), yang kedua lahan bekas kuburan (RT 4) dan yang ketiga lahan berkontur ditepi sungai code disebut daerah *wedi kengser* (RT 5). Kepadatan bangunan cukup tinggi di RT 4 dan RT 5, terlihat pada gambar IV-1. Antar rumah berjarak cukup dekat sehingga gang-gang sangat sempit dan ruang terbuka sangat minim. Fasilitas-fasilitas yang ada untuk pertemuan warga yaitu; a. Balai Dusun, b. balai RT 4 dan c. balai RT 5. Untuk kegiatan ibadah ada satu Masjid,. Untuk kegiatan olahraga terdapat: dua lapangan badminton.

Peta kehidupan bermain anak di lokasi penelitian menunjukkan fisiologi-sosial, intelektual, dan emosional yang cukup fenomenal. Ke-empat aspek tersebut mengerucut pada kreatifitas anak yang tumbuh spontan, baik secara proses maupun produk. Gambar 1 dan 2 mengindikasikan fenomena kreativitas yang dijabarkan dalam 6 parameter permainan, yaitu dari sisi tempat bermain, siapa yang bermain, macam permainan kapan mereka bermain, sarana bermain yang digunakan, dan nilai kreativitasnya yang dikaji dari sisi proses yaitu bagaimana mekanisme permainan dan dari sisi produk yaitu apa yang dihasilkan dalam permainan.

#### Tipologi Tempat Bermain

Hasil survey terhadap tempat bermain menemukan bahwa sebagian besar (83,72%) anak-anak di lokasi penelitian memilih tempat bermain di luar rumah mereka. Lapangan umum adalah menjadi tempat favourite mereka (51,16%). Setelah itu, rumah teman menjadi alternatif (30,23%), dan rumah saudara (2,32%) menjadi tempat bermain yang lain. Bermain di teras rumah sendiri (16,28%) merupakan pilihan yang relatif kecil. Mereka yang bermain adalah anak yang sebagian besar (72,10%) berumur 6 – 10 tahun. 25,58% telah berumur lebih dari 11 tahun, dan hanya 2,73% adalah anak yang berumur kurang dari 5 tahun.

Waktu yang dianggap paling kondusif untuk bermain adalah di saat pulang sekolah, yaitu di siang hari (42,86%). Saat itu mereka masih terbawa situasi bermain di sekolah, sekaligus untuk relaksasi setelah sepanjang siang belajar formal di sekolah. Selebihnya, 27,91%, mereka bermain di saat malam hari setelah mereka belajar rutin (mengerjakan pekerjaan rumah). Yang bermain di sore hari (20,93%) adalah mereka yang menghabiskan masa rileks di ujung siang, dan sisanya (9,30%) adalah anak-anak yang bermain di pagi hari. Kelompok yang terakhir ini adalah komunitas anak yang belum terikat oleh sekolah formal.

### Tipologi Anak

Tipologi mereka didominasi anak laki-laki (60,5%). Fakta ini senada dengan teori Williams (dalam Wilson, 2004) yang menyatakan bahwa anak laki-laki dipandang “lebih berani” mengambil resiko ketika bermain di luar. Keberanian ini dikemukakannya dalam pemaparan 8 elemen yang menjadi sifat dari produk maupun proses kreatif, yaitu yang disebut *risk-taking*. *Risk taking* merupakan salah satu elemen proses kreatif yang menggambarkan kelebihan anak laki-laki dalam mencoba hal-hal baru agar lebih mandiri. Pendapat senada disampaikan pula oleh Hurlock (1995b:8) yang menuliskan bahwa anak laki-laki cenderung lebih menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari pada anak perempuan. Dalam konteks kasus ini, anak laki-laki didorong oleh orangtua agar lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.

Walaupun demikian, keterlibatan anak perempuan yang hanya 39,5% bermain di ruang luar tersebut, belum tentu kurang kreatif dibandingkan kaum Adam. Fakta yang menunjukkan bahwa prosentase anak perempuan relatif rendah dibandingkan anak laki-laki dipengaruhi oleh paradigma budaya masyarakat setempat. Mereka memandang bahwa anak perempuan diharapkan tidak sering bermain ke luar rumah demi keamanan dan keselamatan mereka, apalagi bagi mereka yang telah dianggap dewasa. Sehingga mereka diharapkan bermain yang tidak jauh dari pantauan orang tua. Pengalaman ini mengindikasikan adanya perbedaan gender anak terkait sebagai pembawaan dasar manusia. Sebagaimana dicontohkan oleh Abidin (2010) dalam situs bermain dalam dimensi Sekolah Ramah Anak, bahwa sarana bermain adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengindikasi dalam proses pengembangan fantasi dan penyaluran kecenderungan pembawaan dasar mereka. Diilustrasikannya bahwa apabila anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama seperti kertas, kain perca, gunting, dan lem, mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki berbeda dengan anak perempuan, yang diindikasikan sebagai pembawaan dasar dari manusia.

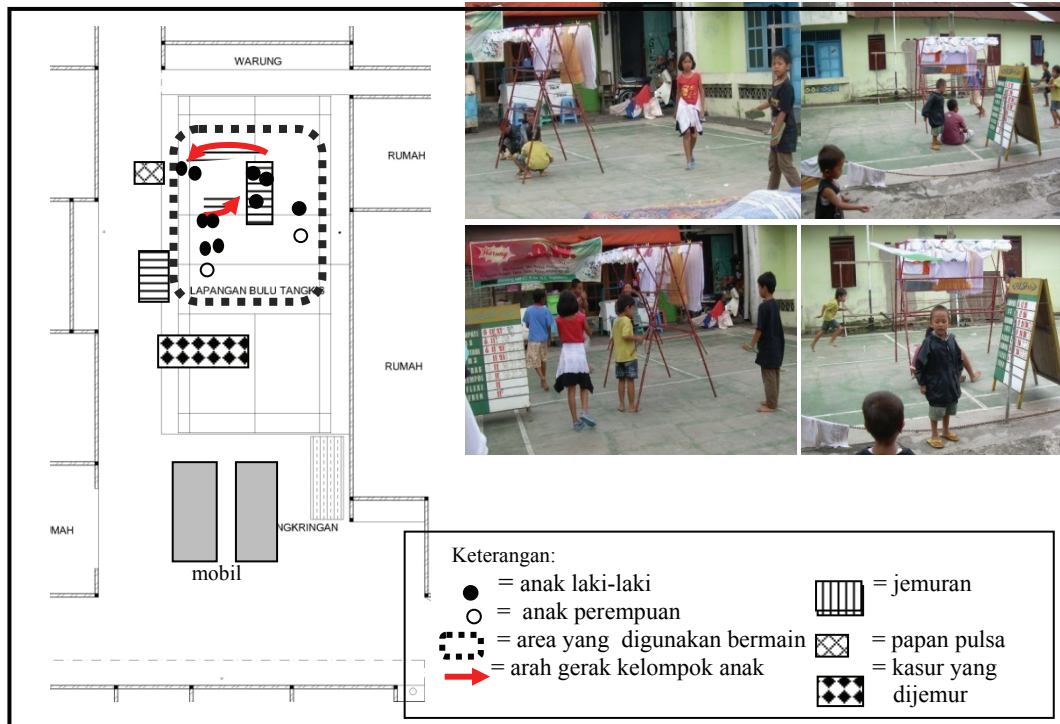
### Macam Permainan

Dharmamulya (2004) menginventarisasi secara tegas dalam tiga kategori kelompok permainan anak yang ditulisnya bahwa dua di antaranya sangat digemari oleh anak laki-laki, yaitu kategori kedua (bermain dan olah pikir), dan kategori ketiga (bermain dan adu ketangkasan). Demikian halnya temuan Saragih (2004) yang mengindikasikan bahwa **jenis kelamin** anak berhubungan dengan **energi** yang dikeluarkan. Bersepeda, tarik tambang, sepakbola, gobak sodor, kejar-kejaran, badminton, merupakan jenis permainan yang disukai anak laki-laki. Dalam hal ini permainan yang mengandung unsur **olah raga/ketangkasan fisik**, jenis kelamin relatif berpengaruh.

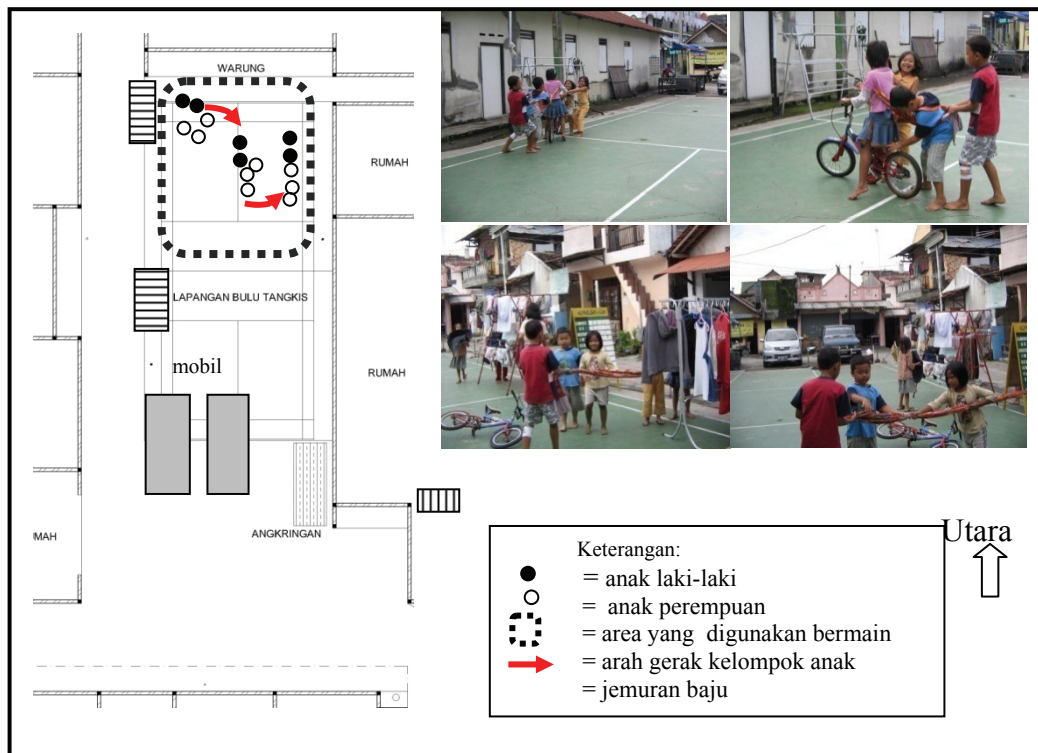
Anak perempuan lebih dominan memilih permainan yang tidak banyak mengeluarkan energi. Ragam permainan yang nampak dalam penelitian ini adalah lompat tali, petak umpet, jamuran, karet (yeye), engklek (sondah mandah), bermain boneka, bermain tanah, pasaran (jual-jualan), atau permainan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibandingkan dengan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

### Sarana Bermain

Dalam hal sarana, 76,74% lebih senang menggunakan alat bermain. Sepeda (39,53%) merupakan sarana favourite mereka, 16,28% adalah boneka. 13,95% mereka memanfaatkan benda sekitar yang berada di area permainan. 4,64% menggunakan barang produk pabrikan, dan hanya 2,32% menggunakan air sebagai sarana bermain. Mereka yang tidak menggunakan sarana (23,26%) pada umumnya bermain dalam bentuk mengobrol berdiri, mengobrol duduk, berlari, atau berkejar-kejaran.



**Gambar 1.** Sejumlah ragam permainan anak-anak di lapangan badminton yang sekaligus berfungsi sebagai tempat jemuran, baik untuk pakaian dan kasur.



**Gambar 2.** Main sepeda dan kain. Lima anak, 2 laki-laki dan 3 anak perempuan bermain sepeda dan tarik-tarikan dengan kain panjang di lapangan badminton.

## Nilai Kreativitas

Kreativitas yang dibangun anak-anak dalam bermain di ruang terbuka publik diindikasikan dalam bentuk produk dan proses. Kreativitas dalam bentuk produk ditunjukkan oleh sejumlah permainan anak yang menghasilkan sesuatu. Dalam konteks ini, perwujudan produk diejawantahkan dalam sejumlah bentuk hasil yang digunakan sebagai sarana bermain. Produk layang-layang yang dibuat dari kertas bekas, tali yeye dari karet gelang, pola gambar sondah mandah, tarik tambang dari kain panjang, rumah/ gunung yang terbuat dari tanah; pasar-pasaran dari batu, daun, bunga yang dikumpulkan, merupakan kreativitas yang terbangun dalam bentuk hasil produk.

Berdasarkan teori Williams (dalam Wilson, 2004) tentang elemen kreativitas, fenomena sejumlah produk yang terbentuk tersebut memiliki nilai-nilai **fluency**, **elaboration**, **risk taking**, **imagination**, dan **curiosity**. Nilai **fluency** nampak pada fenomena tarik tambang dari kain panjang. Kain panjang yang digulung-gulung merupakan ide generalisasi dari sebuah tali tambang yang kuat dan panjang dan sering dipakai sebagai adu kekuatan dua kelompok komunitas yang mampu menggeser dari posisi tengah tali. Nilai **elaboration** diejawantahkan oleh anak-anak yang merajut gelang karet menjadi sebuah tali yang elastis, kenyal, dan fleksibel untuk dilompati. Manifestasi tersebut merupakan kemampuan mengemas gelang karet menjadi produk kreatif yaitu menjadi sebuah tali yang tidak beresiko atau aman ketika dilompati. Nilai **risk taking** diejawantahkan anak-anak yang bermain sondah mandah, bersepeda dan berkejar-kejaran di area umum yang beresiko kecelakaan karena ruang tersebut juga dilalui kendaraan bermotor. Nilai **imagination** ditunjukkan oleh anak-anak yang dapat membayangkan sebuah rumah, gunung atau yang lain dari sebuah gundukan tanah yang dibentuk melalui jari jemari mereka. Juga imajinasi mereka terhadap barang-barang yang terdapat di area bermain: batu, bunga, daun, dsb sebagai barang komoditas yang seolah dapat diperjualbelikan sebagaimana proses transaksi di pasar. Nilai

**curiosity** diejawantahkan oleh mereka yang bermain dalam bentuk mengobrol, baik dengan cara berdiri maupun duduk. Keingintahuan tentang sesuatu dilakukan mereka dengan cara komunikasi/dialog/mengobrol melalui interaksi antar sesama komunitas anak.

Kreativitas dalam bentuk proses telah dibangun anak-anak ketika mereka bermain sepak bola, badminton, gobak sodor, petak umpet, jamuran, boneka, dsb. Proses kreativitas yang terbangun dipengaruhi oleh **motivasi** mereka untuk memecahkan masalah dengan mekanisme tertentu. Permainan olah raga sepak bola merupakan proses kreativitas yang dimotivasi untuk membangun sportivitas, ketangkasan, kerjasama, dan ketahanan fisik. Demikian halnya bentuk olahraga lain yang menggejala dilakukan anak-anak dalam penelitian ini, yaitu gobak sodor, petak umpet, dan jamuran. Juga anak perempuan yang bermain boneka adalah bentuk manifestasi proses untuk membangun mental/emosi yang lembut dan bertingkah laku yang halus. Dalam hal elemen kreativitas yang terbangun adalah **complexity**, yaitu kemampuan untuk mengkonsep ide atau produk yang sukar maupun rumit. Dalam konteks ini, keterbatasan ruang bermain yang dapat menampung komunitas dalam jumlah relatif banyak, menuntut proses pemikiran/ide kreatif agar permainan berlangsung normal sebagaimana mekanisme yang distandarkan. Pengaturan konfigurasi permainan merupakan ide-ide baru yang tumbuh kontekstual sesuai medan bermain yang seadanya.

## 5. KESIMPULAN dan REKOMENDASI

Fenomena kehidupan dan bermain anak di lingkungan permukiman dalam penelitian ini telah menunjukkan nilai kreativitas bagi anak-anak. Untuk itu, satu aspek penting bagi ruang bermain terbuka masih sangat diperlukan demi melestarikan proses kreatif yang telah terbangun, yaitu aspek keselamatan dan keamanan pada ruang bermain. Pemilahan fungsi ruang terbuka secara tegas antara tempat bermain dan sirkulasi kendaraan bermotor merupakan pilihan yang aman demi kenyamanan dan keselamatan anak dalam mengakomodasi permainan yang menghasilkan pergerakan. Sistem konstruksi yang kuat dengan tekstur permukaan kasar pada halaman area bermain merupakan kriteria yang perlu dipertimbangkan untuk meminimalkan resiko kecelakaan danantisipasi mobilitas anak yang sangat signifikan. Sistem pencahayaan yang cukup juga sangat dibutuhkan demi menerangi permainan yang dilakukan malam hari agar keselamatan dan keamanan tetap terjaga.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UII yang telah membiayai penelitian ini. Juga bagi Pengurus dan warga Blimbingsari yang telah memberikan ijin dilakukannya pengamatan, pemotretan, dan wawancara untuk memperoleh data penelitian.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

1. Ancok, D., 2006, *Outbond Manajement Training: Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*, Yogyakarta: UII Press.
2. Cristine, Wonoseputro, 2007, *Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain bagi Anak-anak*, Studi kasus pengembangan "the urban Zoo" bagi kawasan Pecinan di Singapura, Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur volume 35 no 1, Jurusan Arsitektur FTSP, Surabaya: Universitas Kristen Petra.
3. Cobb, E, 1969, The Ecology of Imagination in Chilhood, in Said, Ismail, 2007, *Architecture For Children: Understanding Children Perception Towards Built Environment*, proceeding International Conference: Challenges and Experiences in

- Developing Architectural Education in Asia, Yogyakarta: Jurusan Arsitektur FTSP, Universitas Islam Indonesia.
4. Currran, R .J, 1983, *Architecture And The Urban Experience* dalam Grobler, Anika dan Roux, Schalk Le, 2006, *Criteria for Spatial Definition: Architectural and Urban Interiors of the Constitutional Court*, Johannesburg: SAJAH, volume 21
  5. Dharmamulya, Sukirman, 2004, *Permainan Tradisional Jawa*, Kepel Press
  6. Dudek, Mark, 2005, *Children Spaces*, Oxford: Architectural Press.
  7. Gabora, L. 2002. Cognitive mechanisms underlying the creative process. In T. T. Hewett & T. Kavanagh (Eds.), *Creativity & cognition: Proceedings of the Fourth Creativity & Cognition Conference* (pp. 126-133). New York: ACM Press.
  8. Gifford, Robert, 1987, *Environmental Psychology, Principles and Practice*, Allyn and bacon, Inc.
  9. Haase, Ronald W, 1968, *Space which Allows, Housing for Early Childhood Education*, Bulletin 22-A, 7-10 dalam Marcus Clare Cooper dan Francis Carolyn, 1998, *People Places, Design Guidelines for Urban Open Spaces*, Canada: John Wiley & Sons, Inc.
  10. Haryadi, dan Bakti Setiawan, 1995, *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*, Suatu Pengantar Ke Teori, Metodologi, dan Aplikasi, Proyek Pengembangan Pusat studi Lingkungan Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
  11. Hurlock, Elizabeth B, 1995a, *Perkembangan Anak*, jilid 1, Jakarta: Erlangga.
  12. ...., 1995b, *Perkembangan Anak*, jilid 2., Jakarta: Erlangga.
  13. Kuffner, Trish, 2004, *Play and Learn*, 296
  14. Saptorini, H. 2008, *Fenomena Teritori Pada Permukiman Tepian Air Di Yogyakarta*, dipresentasikan di seminar nasional Teknologi IV Fakultas Sains teknologi dan Psikologi UTY



## ARSITEK SEBAGAI PELOPOR GAYA HIDUP RAMAH LINGKUNGAN

**Franky L.**

Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tarumanagara

Jakarta

E-mail: [d.dan5656@yahoo.com](mailto:d.dan5656@yahoo.com)

### ABSTRACT

*Nowadays human being almost always have contact with works of architecture, whether houses or other buildings, all along their life. Starting at night when they sleep, go to school or work place in the morning, or some place else, which almost always a building with rooms where they do their activity. These happens all the time especially in the cities.*

*People make their building according to what they need and want. Later the built environment became places where they live, environment that influence and shape their behavior. The impact maybe positive, or negative. Poor designed area may become a place with alot of criminals take place. On the contrary, good design will deliver people with good behavior.*

*In the crisis situation of the earth with so many pollution and disasters, we all need environmental friendly architecture, energy efficient buildings, sufficient but not overcomfort, and friendly architecture to animals and vegetation. Harmony among built environment and nature will produce people with environmental friendly behavior. They will do no harm to the environment.*

*Architects as designers are the first person to have environmental friendly behavior. They should become pioneers and model for people that use their creation. If not, architects will trigger unfriendly behavior to the environment from people who use the building, and the buildings will produce pollution, even disaster to the environment and to the people themselves. In addition to designing environmental friendly architecture as a must, architects should be act as teachers who teach their clients and the society to live in harmony with the nature. Architects are not only acting as persons that design buildings and advise the construction as stated in dictionary.*

**Keywords:** *architecture creation, environmental friendly, architect's life style, architecture's users life style.*

### 1. KERUSAKAN LINGKUNGAN

Saat ini hampir setiap hari selalu ada berita mengenai bencana alam maupun bencana buatan manusia yang terjadi bergiliran di seluruh permukaan bumi. Gempa bumi, letusan gunung berapi, tsunami, tanah longsor, banjir, radiasi dari pembangkit listrik tenaga nuklir, polusi, dan sederet panjang bencana lainnya. Berbagai bencana dengan rekor paling besar, paling dahsyat dan menjatuhkan korban paling banyak sepertinya susul menyusul tanpa henti.

Es di kutub meleleh, permukaan air laut naik, air laut bertambah hangat, pemanasan global, anomali iklim, dan gejala-gejala lain yang menunjukkan terjadinya perubahan pola secara besar-besaran di bumi terus terjadi. Banyak gejala dan bencana ini diperkirakan, dengan pasti, merupakan akibat dari gas rumah kaca yang dibuang dari teknologi-teknologi yang digunakan oleh manusia, serta tindakan manusia yang merusak hutan alami dan ruang terbuka hijau menjadi lingkungan buatan untuk memenuhi "kebutuhan" manusia.

Di banyak bagian dunia, jumlah penduduk sudah melebihi daya dukung bumi bagi kehidupan di atasnya (Maczulak). Hal ini menambah parah kerusakan lingkungan, karena

pemulihan alam kalah cepat dibanding kerusakan terhadap dirinya. Pertambahan penduduk berlangsung dengan sangat cepat, sementara dunia kedokteran terus berusaha mencegah kematian dan memperpanjang usia manusia. Teknologi terus dikembangkan lebih canggih. Transportasi darat, laut, dan udara yang terus dipacu agar lebih cepat, alat komunikasi juga dapat menghubungkan manusia antarujung dunia dengan seketika. Kecepatan sangat dinikmati oleh manusia, tapi di sisi lain membuat pemulihan alam makin tertinggal jauh.

Bencana alam biasanya tidak dapat dicegah, hanya dapat dihindari, namun bencana buatan manusia, seperti banjir dan longsor, atau polusi, seharusnya dapat dicegah atau dikurangi, bahkan dihilangkan. Masalahnya adalah apakah kita mau melakukannya ?

Selama ini manusia terlalu menguras sumber daya alam secara besar-besaran dengan kecepatan yang sangat tinggi dan terus bertambah. Daya dukung alam ada batasnya dan kecepatan pemulihan alam tidak dapat mengimbangi kecepatan kerusakan yang dilakukan oleh manusia. Sekarang terlihat ketidak berdayaan alam memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia. Alam mulai “membalas” melalui bencana-bencana, yang semakin lama semakin ganas dan tidak dapat ditanggung oleh manusia dan semua kehidupan lainnya. Bila keadaan ini dibiarkan terus, bumi tidak dapat bertahan, begitu pula semua kehidupan yang ada di bumi, termasuk manusia. Manusia harus mau bertindak menyelamatkan bumi dan dirinya sendiri.

## **2. PERAN KARYA ARSITEKTUR DALAM KERUSAKAN LINGKUNGAN**

Pada tingkat dunia, bangunan “menyumbang” setengah dari gas rumah kaca yang mempengaruhi pemanasan global dibanding sektor kegiatan lainnya, serta 48% dalam penggunaan energi. Di sisi lain, 76% dari semua listrik yang dihasilkan oleh fasilitas pembangkit listrik digunakan untuk mengoperasikan bangunan, sementara bidang industri menggunakan sebanyak 23%, dan transportasi 1% (William).

Pertambahan penduduk yang terus meningkat akan terus juga menambah jumlah bangunan, sehingga penggunaan energi untuk bangunan juga akan terus meningkat. Di kota-kota, terutama, bangunan mendominasi muka bumi. Banyak ruang terbuka alami ditutupi oleh bangunan. Banyak kota kesulitan memenuhi standar minimal ruang terbuka hijau (RTH) yang harus ada, seluas 30% dari luas kota. Sebagai contoh, Jakarta sedang bersusah payah meningkatkan RTHnya yang kini hanya belasan persen.

Sementara itu, di Belanda, sebagai contoh, industri konstruksi hanya menghasilkan 5,1% dari rata-rata pendapatan penduduk, tapi mengambil porsi sebanyak 25% dari bahan angkutan, dan menghasilkan 35% dari total limbah, serta mengkonsumsi energi sebesar 43% (Knaack). Kondisi ini berlaku hampir sama di negara-negara lain. Data ini menunjukkan bahwa bangunan lebih banyak merugikan dibandingkan segi manfaatnya.

Penghematan penggunaan energi di bidang bangunan, bila dapat dilakukan, akan sangat berpengaruh dalam meredam kerusakan yang ditimbulkan oleh kegiatan manusia terhadap bumi. Sumbangan kerusakan yang besar dari sektor bangunan terhadap bumi selama ini dapat berbalik menjadi sumbangan yang besar pula untuk mengembalikan kerusakan ini menjadi lingkungan buatan yang lebih ramah terhadap lingkungan.

Keberlangsungan hidup di bumi tidak hanya tergantung pada pencarian terus teknologi baru, tapi lebih pada sikap hidup manusia dan cara menggunakan teknologi tersebut. Bangunan jaman dulu dianggap lebih memenuhi prinsip-prinsip keberlanjutan karena sudah lebih menyesuaikan dengan alam setempat, karena waktu itu belum ada mesin pendingin atau penghangat udara. Bangunan jaman dulu juga lebih banyak menggunakan bahan lokal yang memang sudah sesuai dengan iklim setempat, selain memang transportasi belum memungkinkan terjadinya perpindahan barang secara

besar-besaran. Mungkin prinsip-prinsip ini perlu dihidupkan kembali walaupun teknologi memungkinkan arah sebaliknya.

### **3. PERAN KARYA ARSITEKTUR DALAM MEMBENTUK MANUSIA**

Manusia membentuk lingkungan, lingkungan kemudian akan membentuk manusia. Bangunan dan ruangan-ruangan sebagai karya arsitektur akan menjadi tempat manusia berkegiatan sehari-hari. Hal ini akan membentuk kebiasaan, bahkan perilaku pengguna. Peninggalan bangunan-bangunan kuno juga diyakini mewakili budaya masyarakat yang hidup pada masa dulu. Jadi karya arsitektur dan budaya masyarakat memiliki hubungan timbal balik yang sangat kuat.

Bila diamati, bangunan jaman dulu di tiap negara, bahkan di tiap daerah dalam satu negara, sesuai suku masing-masing, memiliki perbedaan. Kebudayaan suku bangsa yang satu dengan yang lain berbeda pula. Ada hubungan antara perbedaan rumah tinggal dengan perbedaan kebiasaan dan kebudayaan penghuninya. Kini banyak rumah tinggal di kebanyakan daerah di Indonesia memiliki bentuk bahkan denah yang sama, terutama di perumahan yang dibangun oleh pengembang, tidak peduli asal suku dan budaya penghuni. Bentuk dan denah unit apartemen di Indonesia mungkin juga sama dengan di luar negeri. Apakah hal ini akan membentuk kebiasaan yang sama di seluruh Indonesia, dan di seluruh dunia ?

Bentuk dan keadaan bangunan yang berbeda-beda dapat membentuk kebiasaan yang berbeda. Di pasar, orang mungkin tidak ragu untuk membuang sampah sembarangan, namun di mall orang yang sama akan ragu, bahkan mungkin tidak akan berani bertindak demikian. Hal ini mungkin karena pasar tradisional biasanya kotor, bahkan becek saat hujan, terkesan jorok, sehingga tidak apa-apa bila ditambah kotor sedikit lagi dari masing-masing pengunjung. Apakah bila pasar dibuat sebersih mall, pengunjung pasar akan mau menjaga kebersihan ? Hal ini memang masih membutuhkan penelitian untuk memastikannya.

### **4. PERAN ARSITEK DALAM MENGHASILKAN KARYA YANG RAMAH LINGKUNGAN**

Tidak semua bangunan dirancang oleh arsitek, namun peran arsitek sangat menentukan dalam menghasilkan bangunan. Profesionalisme dalam semua bidang akan terus didorong untuk diwujudkan. Nantinya tidak sembarang orang boleh merancang dan membangun bangunan.

Dengan kondisi bumi yang dilanda krisis yang sangat mungkin mengancam kelangsungan hidup kita semua, tidak ada pilihan lain bagi arsitek selain menghasilkan rancangan yang ramah lingkungan, rancangan yang hijau, yang memenuhi prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan. Dengan kesadaran masyarakat yang semakin meluas tentang pentingnya bergaya hidup hijau, juga dengan semakin seringnya dunia dilanda krisis ekonomi, maka bangunan yang hemat energi dan hemat operasional akan menjadi pilihan pertama.

Kesadaran masyarakat pengguna sebagai pasar karya arsitektur akan pentingnya bangunan yang ramah lingkungan, serta kepedulian mereka akan keberlangsungan kehidupan di bumi, juga penghematan yang akan lebih menguntungkannya, membuat mereka akan lebih memilih karya arsitektur yang lebih efisien dan ramah lingkungan, membuat mereka merasa menjadi bagian dari pihak yang peduli terhadap lingkungan dan

bergaya hidup masa kini. Hal ini mau tidak mau akan mendorong semua arsitek berlomba-lomba menciptakan karya arsitektur yang lebih ramah lingkungan dan efisien sehingga menguntungkan bagi kliennya, di samping itu sekaligus juga menguntungkan bagi bumi.

Sekarang ini hampir semua produk menawarkan konsep hijau. Produk hijau memiliki daya jual lebih tinggi. Ada rasa bangga pada pengguna produk hijau. Mereka merasa menjadi bagian dari masyarakat yang peduli terhadap lingkungan, dan menjadi salah seorang yang memberikan andil dalam usaha penyelamatan bumi. Hal ini akan menaikkan daya jual dari produk yang ramah lingkungan.

Dengan menghasilkan karya arsitektur yang ramah lingkungan dan hijau, arsitek akan dipandang sebagai penyelamat lingkungan, dengan menggunakan bangunan hijau, penghuni juga akan menjadi bagian dari barisan penyelamat bumi. Semua orang menghargai posisi dan peran sebagai penyelamat, semua orang ingin dihargai. Karya arsitektur ramah lingkungan menjadi satu-satunya pilihan yang paling logis dan paling dibutuhkan.

## **5. ARSITEK SEBAGAI TELADAN BAGI PENGGUNA KARYANYA**

Sebagai pencipta karya yang ramah lingkungan, arsitektur hijau atau apapun namanya, arsitek sendiri harus menjadi teladan bagi pengguna karyanya. Dokter yang jorok dan penyakit tidak akan dipercaya oleh pasiennya sebagai orang yang dapat menyembuhkan. Karya arsitektur yang ramah lingkungan juga akan diragukan bila sang arsitek bergaya hidup sebaliknya.

Sebagai pencipta lingkungan buatan, arsitek harus mengambil posisi sebagai teladan dan pemimpin gerakan hijau dalam lingkungan buatan tersebut. Arsitek harus memberi contoh dalam kehidupan sehari-hari mengenai bagaimana bersikap dan berkebiasaan ramah lingkungan. Gaya hidup arsitek harus mencerminkan kepedulian terhadap lingkungan. Gaya hidup arsitek yang merupakan pola yang membentuk selera, perilaku, tindakan, kesukaan dan kepercayaannya, menjadi cap individu sang arsitek. Klien yang sudah percaya kepada seorang arsitek akan menjadi pengikut “fanatik”, seperti bila kita sudah percaya pada merk barang tertentu, maka kita biasanya tidak ingin beralih kepada barang merk lain. Arsitek harus menjadi seperti ini agar klien mau mengikuti gaya hidupnya.

Arsitek harus membentuk citra diri yang hijau, citra ideal manusia masa kini yang peduli lingkungan, yang akan menjadi idaman klien untuk diikuti. Arsitek akan menjadi kekuatan simbolik yang dapat mengubah persepsi masyarakat akan pentingnya gaya hidup yang hijau. Gaya hidup hijau seorang arsitek akan menjadi faktor penting dalam meningkatkan daya jualnya, seperti branding dalam dunia produksi. Dengan demikian klien akan memandang dan memperlakukan karya arsitektur hijau sebagai sebuah karya yang harus dijalankan secara ramah lingkungan. Klien yang menggunakan karya arsitektur hijau akan mengikuti gaya hidup sang perancang yang ramah lingkungan dalam menjalani hidupnya. Klien akan merasa menjalani gaya hidup yang penuh arti karena menyumbang hal positif bagi lingkungan dan bumi, serta bagi anak cucunya, dan ini dianggap sebagai identitas diri yang membanggakan.

Semua orang sebenarnya memiliki keinginan untuk menjadi manusia yang berarti, yang berguna, yang dikenang sebagai orang yang menghasilkan sesuatu yang penting. Persepsi bahwa gaya hidup hijau akan membuat lingkungan lestari sehingga kelangsungan hidup bumi terjamin merupakan tindakan penting dan penuh arti. Gaya

hidup ini akan mudah diterima sebagai gaya hidup yang pantas dijalani. Ini merupakan motivasi emosional yang mudah untuk didorong.

Arsitek harus mengajarkan pengguna mengenai cara yang ramah lingkungan dalam menggunakan karyanya. Misalnya dengan menerapkan kebiasaan bersih dan hemat energi, tidak mencemari atau merusak lingkungan, menyayangi hewan dan tanaman, serta mencintai lingkungan dan alam.

Rumah arsitek harus menjadi contoh sebuah karya yang ramah lingkungan, dan digunakan dengan cara yang memaksimalkan ramah lingkungan, misalnya banyak menggunakan bahan daur ulang, penggunaan lampu sedikit mungkin dengan memaksimalkan cahaya alami, juga ventilasi alami yang mengurangi penggunaan AC, menggunakan sistem kelistrikan dan air yang hemat dan mendaur ulang penggunaan air limbah, membuat sistem pengelolaan air hujan yang sebesar mungkin diresapkan ke dalam tanah. Rumah ini harus menerapkan sistem pengelolaan sampah, atau mengolah sampah menjadi bahan berguna seperti kompos, sehingga sampah tidak mencemari lingkungan. Rumah ini juga memiliki taman yang ramah terhadap tanaman dan hewan, dan penerapan berbagai prinsip hijau lainnya.

Kantor tempat arsitek bekerja juga harus mencerminkan arsitektur yang ramah lingkungan, baik fisik bangunan maupun sistem kerjanya. Bangunan kantor arsitek harus memenuhi prinsip-prinsip hijau yang disyaratkan oleh lembaga sertifikasi resmi yang diakui. Sistem kerja dalam kantor tersebut juga harus memenuhi prinsip hijau seperti efisiensi dan penggunaan material daur ulang. Semua ini tentu akan menguntungkan juga bagi sang arsitek karena biaya operasionalnya menjadi lebih kecil.

Sebagai perancang dan pencipta karya arsitektur yang banyak mempengaruhi lingkungan, arsitek sebagai manusia harus menjadi contoh bagi masyarakat pengguna dan masyarakat lainnya mengenai bagaimana menjalani gaya hidup yang ramah lingkungan. Secara total arsitek juga harus menerapkan prinsip hijau pada tempat tinggal dan tempatnya bekerja.

## **6. PERAN ARSITEK SEBAGAI GURU BAGI PENGGUNA KARYANYA**

Karya arsitektur yang ramah lingkungan tidak akan banyak artinya bila tidak dioperasikan dengan cara-cara yang ramah lingkungan. Penggunaan lampu hemat energi tidak menurunkan angka rekening listrik bila dinyalakan terus padahal ruangan sedang tidak berpenghuni. Selain memberi contoh teladan melalui sikap hidup, rancangan hijau tempat tinggal dan tempatnya bekerja, arsitek juga harus mengajarkan kliennya dalam hal mengoperasikan dan merawat bangunannya dengan cara-cara yang termasuk kategori hijau.

Arsitek harus menginformasikan kepada kliennya mengenai fakta-fakta keadaan bumi dengan segala krisisnyanya, dan apa langkah-langkah yang harus dilakukan semua orang untuk mengatasinya. Arsitek kemudian juga harus memberikan informasi yang lengkap mengenai bangunan rancangannya yang dirancang mengikuti prinsip-prinsip hijau, serta cara-cara hijau dalam menjalankan dan merawatnya agar selain diperoleh manfaat bagi lingkungan, hemat energi, tidak mencemari lingkungan, serta manfaat lainnya, juga lebih hemat yang berarti lebih menguntungkan bagi pengguna, bahkan bagi anak cucu semua orang di kemudian hari.

Arsitek harus membuat kliennya percaya bahwa kondisi bumi butuh perubahan gaya hidup ke arah hijau, dan hal ini harus dilakukan bersama-sama. Arsitek memberi contoh nyata dalam segala tindakannya untuk memperkuat kepercayaan klien. Kepercayaan ini

akan menumbuhkan keyakinan yang kuat. Hal ini yang sangat diperlukan. Keyakinan yang kuat akan sulit digoyahkan. Kondisi ini akan membuat gaya hidup hijau menjadi kebiasaan yang tidak perlu diragukan lagi.

Agar keyakinan klien tidak goyah, arsitek perlu teruji sebagai pribadi yang ramah lingkungan secara total, dalam jiwa dan pribadinya, dalam kehidupannya, dan dalam karyanya. Klien tidak boleh merasa ragu dan merasakan adanya konflik atau ketidakpedulian, klien juga perlu diberikan perasaan nyaman dalam menjalankan hidup yang ramah lingkungan. Klien perlu diberikan motivasi untuk melakukan gaya hidup ramah lingkungan. Klien perlu didorong untuk tidak hanya mengetahui kondisi krisis bumi dan langkah-langkah yang diperlukan untuk penyelamatkannya, tapi klien, dan arsitek, dan kita semua, perlu berperan sebagai pelakunya. Arsitek harus menunjukkan komitmen dirinya sendiri dalam menjalani hidup yang ramah lingkungan. Hal ini akan lebih mudah menimbulkan kepercayaan dan keyakinan kliennya.

## **7. PENCARIAN TEKNOLOGI BARU ATAU PERUBAHAN GAYA HIDUP**

Budaya manusia berubah-ubah, begitu pula gaya hidup. Perubahan ini dapat diakibatkan oleh banyak hal. Penemuan teknologi sangat besar pengaruhnya, misalnya penggunaan telepon genggam mengakibatkan kita sangat terbiasa berkomunikasi secara cepat dan lebih sering. Ketinggalan telepon genggam di rumah dapat mengakibatkan kita kebingungan, seperti ada sesuatu yang salah. Bandingkan dengan dulu ketika belum ada teknologi ini.

Kini manusia serba ingin cepat. Alat transportasi dipacu ke tingkat kecepatan yang semakin tinggi, metode dan alat pembangunan gedung terus ditingkatkan untuk dapat mendirikan bangunan dengan lebih cepat, bahkan semakin banyak makanan diproduksi agar dapat cepat disajikan. Kecepatan tinggi yang berarti semakin cepat pula manusia menggunakan dan menghabiskan sumber daya alam, tidak sesuai dengan kecepatan alam memulihkan dirinya setelah dipakai atau dirusak oleh manusia.

Banyak anggapan bahwa masalah bumi membutuhkan penemuan teknologi yang tepat. Untuk ini seperti ada perlombaan pencarian teknologi yang lebih hijau. Semua produsen berlomba menciptakan teknologi yang lebih hijau. Untuk kepentingan kelangsungan hidup bumi, atau sebagai alat promosi ? Pencarian terus di bidang teknologi yang jelas menghabiskan banyak sumber daya alam. Bila konsep bangunan masa lalu dikatakan sudah ramah lingkungan, seharusnya dengan teknologi yang ada, karya arsitektur ramah lingkungan sudah dapat diwujudkan. Tidak perlu bersusah payah lagi mencari teknologi baru.

Ketika teknologi belum semaju kini, gaya hidup manusia mungkin lebih ramah terhadap lingkungan, manusia bahkan menyatu dengan alam. Pertambahan manusia dan peningkatan temuan teknologi yang pesat banyak mengubah perilaku manusia dan peningkatan kebutuhan menjadi keinginan yang tak ada habisnya. Hal ini sudah terbukti banyak mengakibatkan kerusakan terhadap lingkungan dan bumi. Kini saatnya mengubah gaya hidup menjadi seperti dulu.

Ketika jumlah manusia masih sedikit, gaya hidup mereka ketika itu dapat dikatakan ramah terhadap lingkungan, sekarang ketika jumlah manusia sudah melampaui batas daya dukung bumi, sikap ramah lingkungan jauh lebih diperlukan lagi. Semakin bertambah banyak manusia, semakin tersingkir tempat hidup hewan dan tanaman, karena itu semakin perlu manusia bersikap ramah lingkungan sebagai kompensasinya.

## 8. PERAN ARSITEK SEBAGAI PENJAGA KELANGSUNGAN HIDUP DI BUMI

Berdasar data yang ada, bangunan karya arsitektur terbukti mendominasi permukaan bumi, terutama di daerah perkotaan. Karya arsitektur juga terbukti sebagai “penyumbang” terbesar atas terjadinya berbagai kerusakan dan bencana yang terjadi di bumi. Arsitek yang mengubah permukaan bumi dengan karya arsitekturnya, harus bertanggung jawab. Arsitek harus bertindak sebagai penjaga dan penyembuh terhadap kemungkinan kerusakan yang ditimbulkannya. Arsitek harus memperbaiki kerusakan yang sudah ditimbulkannya.

Arus globalisasi mengakibatkan timbulnya banyak bangunan bergaya internasional, gaya yang sama di berbagai negara yang berbeda. Gaya ini mengabaikan iklim setempat, sehingga bangunan menjadi tidak sesuai dengan kondisi setempat, dengan akibat penggunaan energi berlebih untuk pendinginan ruangan di daerah tropis, misalnya, karena semua permukaan bangunan di tutup kaca. Dan banyak lagi kasus ketidaksesuaian lainnya yang berujung pada pemborosan energi, karena mendatangkan bahan bangunan dari tempat yang jauh, karena harus mengimpor alat dan teknologi yang belum dimiliki, termasuk tenaga ahli, karena harus menyesuaikan bahan yang tidak sesuai dengan iklim setempat dengan penambahan teknologi lainnya, dan seterusnya. Kecenderungan ini harus dihentikan.

Kini semakin banyak negara sudah memiliki lembaga penilai tingkat “kehijauan” suatu bangunan. Lembaga ini menilai dan memberikan sertifikat dengan peringkat sesuai tingkat hijau suatu bangunan. Semakin lama semakin banyak bangunan yang minta untuk disertifikasi. Sertifikasi atau pengakuan oleh lembaga ini menjadi penting, dan menjadi kecenderungan yang tidak dapat dihindari. Dunia arsitektur sangat dipengaruhi oleh hal ini. Masyarakat dan pengguna karya arsitektur juga sudah memahami kondisi ini, dan menuntut penerapannya pada bangunan miliknya. Arsitek harus juga mengikutinya bila tidak ingin tersingkir.

## 9. DEFINISI ARSITEK

Arsitek adalah ahli dalam merancang dan menggambar bangunan, jembatan, dan sebagainya, biasanya sekaligus sebagai penyelia konstruksinya. Ini adalah arti yang tertulis dalam kamus, paling tidak dalam beberapa kamus bahasa Indonesia dan Inggris.

Untuk masa sekarang dan akan datang, di tengah semakin beratnya krisis yang menimpa bumi, juga untuk menegaskan pentingnya peran arsitek dalam menyelamatkan bumi, tugas arsitek perlu ditambah dengan peran sebagai penjaga kelangsungan hidup bumi.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Allen, R. C., Tommy Bengtsson & Martin Dribe, ed., 2005, *Living Standards in the Past. New Perspectives on Well-Being in Asia and Europe*, Oxford: University Press.
2. Boye, R. & Peter J. Richerson, 2005, *The Origin and Evolution of Cultures*, Oxford: Oxford University Press.
3. Ehrenfeld, J. R., 2008, *Sustainability by Design: A Subversive Strategy for Transforming Our Consumer Culture*, London: Yale University Press.
4. Goodman, D. J. & Mirelle Cohen, 2004, *Consumer Culture. A Reference Handbook*, California: ABC-Clío.
5. Hirsch, F., 2005, *Social Limits to Growth*, London: Routledge.



6. Knaack, U., and Tillman Klein, eds., 2009, *The Future Envelope 2*, Amsterdam: IOS Press BV.
7. Kornberger, M., 2010, *Brand Society. How Brands Transform Management and Lifestyle*, Cambridge: Cambridge University Press.
7. Lange, H. & Lars Meier, ed., 2009, *The New Middle Classes. Globalizing Lifestyles, Consumerism and Environmental Concern*, New York: Springer.
8. Leonard, L., and John Barr, ed., 2009, *The Transition to Sustainable Living and Practice*, Bingley: Emerald Group Publishing Limited.
9. Maczulak, A., 2010, *Sustainability. Building Eco-Friendly Communities*, New York: Facts On File, Inc.
10. Mann, M., 2007, *It's Easy Being Green*, Chichester: Summersdale Publishers Ltd.
8. Merz, K. M., Sr., 2008, *Living within Limits. A Scientific Search for Truth*, New York: Algora Publishing.
9. Michael, M., 1999, *Reconnecting Culture, Technology and Nature, From Society to Heterogeneity*, London: Routledge.
12. Riley, T., 2007, *The Complete Idiot's Guide to Green Living*, New York: Alpha Books.
10. Shaw, D. B., 2008, *Technoculture. The Key Concepts*, Oxford: Berg.
11. Wagner, S. A., 1997, *Understanding Green Consumer Behaviour*, London: Routledge.
11. Williams, D. E., 2007, *Sustainable Design. Ecology, Architecture, and Planning*, New Jersey: John Wiley & Sons.
12. Yudelson, J., 2008, *Marketing Green Building Services. Strategies for Success*, Amsterdam: Elsevier.

## MEMUBLIK, GAYA HIDUP BARU KAUM URBAN : TINJAUAN AKAN AKTIVITAS DAN TEMPAT

**Doddy Yuono**

Arsitek dan Staf pengajar Jurusan Arsitektur Universitas Tarumanagara  
masdoddyuono@gmail.com, 0817775210

### ABSTRACT

*Consciously or unconsciously, the desire to see others and the desire to be seen by others is the description of the urban life style at this time. Various kinds of public spaces such as streets, parks, plazas, or other open spaces are more and more visited. Communities of various ages, social strata began to use public space to be part of its activities as the urban. Various kinds of activities that are both individual, to a community to use these public spaces. On the other hand, improvement or redesign of public space is now being conducted, with the aim to provide the characteristic and diversity activity public space.*

*The purpose of this paper is to find out what activities are done by this urban public space, and the intent and purpose of their existence and use of public space are related to lifestyle. On the other hand, how public space is planned and designed to meet the demands of the urban lifestyle with all the force of his life without leaving the important role of the existence of public space itself. Then how the management of public space associated with its existence as part of the city. Moreover, how the urban activity in the facilities or places which are intended for public purpose.*

*At the end of the activity, lifestyle and architectural formations will interact with each other, related, influence each other and support each other. The city is no longer just a physical description of architectural, but the city also non-physical description of the activities and lifestyle.*

**Keywords :** Being public, lifestyle, urban people.

### 1. PENDAHULUAN

Bentukan suatu kota sangat terkait dengan perencanaan-perencanaan elemen-elemen kota seperti jalan, fungsi kawasan, dan bangunan. Hal ini tidak terlepas bagaimana semua elemen ini direncanakan, dirancang dan digunakan sehingga membentuk karakter dan keindahan suatu kota. Keinginan untuk memenuhi tuntutan akan fungsi dan mampu mengakomodasi keinginan masyarakat merupakan tujuan yang ingin dicapai. Kenyamanan dan keindahan suatu kota sangatlah tergantung dengan kondisi lingkungan yang ada, hal ini menjadikan ruang-ruang kota menjadi wadah aktifitas bagi masyarakat kota sesuai dengan sosial budaya yang ada maupun terbentuknya budaya-budaya dalam kehidupan kota.

Menurut Alexander, suatu kota bukanlah sebuah pohon yang terdiri dari susunan blok bangunan semata, akan tetapi merupakan suatu sistem pengaturan kota yang memerlukan pemikiran secara menyeluruh pada sistem jaringan kehidupan sosial. Maka di dalam proses perencanaan kota haruslah mempertimbangkan aspek kehidupan sosial budaya masyarakatnya.

Disadari atau tanpa disadari, keinginan untuk melihat orang lain dan keinginan untuk dilihat oleh orang lain merupakan gambaran gaya hidup kaum urban saat ini. Berbagai macam ruang publik seperti jalan, taman, plaza, atau ruang terbuka lainnya kini semakin banyak disinggahi. Masyarakat dari berbagai macam usia, strata sosial mulai menggunakan ruang publik menjadi bagian dari aktivitasnya sebagai kaum urban. Berbagai macam aktifitas baik yang sifatnya perseorangan, hingga suatu komunitas menggunakan ruang-ruang publik ini. Di sisi lain, pembenahan atau redesain dari ruang publik kini banyak dilakukan, dengan tujuan untuk memberikan karakteristik dan keragaman aktifitas ruang publik.

### **Permasalahan**

Ruang-ruang public yang direncanakan dan dibangun tidak akan menjadi berarti bila tidak ada pengguna maupun aktifitas di dalamnya. Permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah :

- Apa aktifitas yang dilakukan para kaum urban di ruang publik ?
- Bagaimana kaum urban beraktifitas di fasilitas atau tempat-tempat yang sengaja memang diperuntukkan bagi publik ?.
- Apa keinginan dan maksud keberadaan mereka dalam menggunakan ruang publik terkait dengan gaya hidup ?.
- Bagaimana ruang publik yang direncanakan dan didisain dapat memenuhi tuntutan kaum urban terkait gaya hidupnya tanpa meninggalkan peran penting dari keberadaan ruang publik itu sendiri ?.

Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini tidak mengacu pada semua jenis ruang publik yang ada. Akan tetapi hanya pada ruang terbuka berupa Jalan.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- Mengetahui apa aktifitas yang dilakukan para kaum urban di ruang publik.
- Mengetahui bagaimana kaum urban beraktifitas di fasilitas atau tempat-tempat yang sengaja memang diperuntukkan bagi publik.
- Mengetahui apa keinginan dan maksud keberadaan mereka dalam menggunakan ruang publik terkait dengan gaya hidup.
- Mengetahui apakah ruang publik yang direncanakan dan didisain dapat memenuhi tuntutan kaum urban terkait dengan gaya hidupnya tanpa meninggalkan peran penting dari keberadaan ruang publik itu sendiri.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

### **Arsitektur Kota Dan Ruang Publik**

Menurut Bacon, arsitektur kota merupakan artikulasi ruang suatu pemahaman bahwa lingkungan terbangun untuk memberikan kesempatan kepada pengguna akan pengalaman terhadap ruang dan tempat. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan penyediaan ruang dan tempat untuk melibatkan pengalaman para pengguna dalam suasana atau waktu yang sesuai dengan setting lingkungan terbangun. Struktur kota merupakan bentukan dari elemen-elemen fisik kota dan ruang terbuka kota (*urban space, open space*), rangkaian dari konfigurasi susunan massa bangunan (*urban mass*) dan topografi bentang alamnya (*landscape*).

Ruang terbuka publik adalah ruang tidak terbangun dalam kota yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas estetika, lingkungan, dan kesejahteraan warganya. Stephen Carr, menyatakan bahwa ruang terbuka publik harus responsif, demokratis dan bermakna. Responsif artinya ruang terbuka publik harus dapat digunakan untuk berbagai kegiatan dan kepentingan luas. Demokratis berarti ruang terbuka publik seharusnya dapat digunakan oleh masyarakat umum dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi dan budaya serta aksesibel bagi penyandang cacat tubuh, lanjut usia dan berbagai kondisi fisik manusia. Sedangkan bermakna berarti ruang terbuka publik harus memiliki tautan dengan manusia, dunia luas, dan konteks sosial.

Ruang terbuka publik sebagai salah satu elemen perancangan kota mempunyai fungsi-fungsi :

- Ruang terbuka publik melayani kebutuhan sosial masyarakat kota dan memberikan pengetahuan kepada pengunjungnya. Pemanfaatan ruang terbuka publik oleh

masyarakat sebagai tempat untuk bersantai, bermain, berjalan-jalan dan membaca (Nazarudin, 1994).

- Ruang terbuka publik adalah simpul dan sarana komunikasi pengikat sosial untuk menciptakan interaksi antar kelompok masyarakat (Carr, 1992).

Menurut Carr (1992) ada 5 alasan yang harus diperhitungkan untuk kebutuhan orang pada ruang publik yaitu : (1) Kenyamanan (*comfort*), (2) Relaksasi (*relaxation*), (3) Keterkaitan dengan lingkungan secara pasif (*passive engagement with environment*), (4) Keterkaitan dengan lingkungan secara aktif (*active engagement with environment*), (5) Penemuan (*discovery*)

Sementara menurut Lynch (1981) terdapat 5 jenis hak dalam suatu ruang (*spatial right*) yaitu : (1) Kehadiran (*presence*), (2) Penggunaan dan kegiatan (*use and action*), (3) Pengakuan (*appropriation*), (4) Perubahan (*modification*), (5) Penempatan (*disposition*)

Berdasarkan hal ini Carr (1992) dengan tanpa mengubah substansi teori Lynch mengemukakan jenis hak dalam ruang publik yaitu : (1) Akses (*access*), (2) Kebebasan berkegiatan (*freedom of action*), (3) Pengakuan (*claim*), (4) Perubahan (*change*), (5) Kepemilikan dan penempatan (*ownership and disposition*)

Ruang publik telah ditetapkan sebagai sesuatu yang terbuka, ruang yang dapat didatangi masyarakat luas, tempat masyarakat melakukan aktifitas pribadi maupun kelompok. Walaupun ruang publik dapat berbentuk bermacam-macam dan mempunyai berbagai istilah seperti plaza, mall, taman bermain, alun-alun dan sebagainya, semuanya merupakan bagian dari unsur-unsur umum. Ruang publik secara garis besar terdiri atas kenikmatan publik seperti jalur pejalan kaki, tempat duduk dan air, elemen fisik dan visual, dan tumbuhan yang mendukung aktifitas (Carr, 1992:14)

Gold (1980:40) menyatakan efektifitas suatu pelayanan aktifitas rekreatif di dalam ruang terbuka diperlihatkan melalui ukuran-ukuran sebagai berikut :

- Tingkat kenyamanan (*enjoyableness*) berdasarkan kepuasan pengguna dan masyarakat umum, tingkat partisipasi dan jumlah pengguna.
- Upaya menghindari kondisi penuh sesak (*avoidance of crowdedness*) berdasarkan kepuasan pengguna dan bukan pengguna serta faktor penuh sesak (rata-rata penggunaan per kapasitas).
- Daya tarik fisik (*physical attractiveness*) berdasarkan kepuasan pengguna dan bukan pengguna, kebersihan fasilitas dan kondisi perlengkapan.
- Keselamatan (*safety*) berdasarkan tingkat kecelakaan yang menimpa partisan, banyaknya kriminalitas serta kepuasan pengguna dan bukan pengguna.
- Kemudahan (*accessibility*) berdasarkan fasilitas dan moda transportasi, kepuasan pengguna dan bukan pengguna serta lamanya pengoperasian per hari.
- Keanekaragaman aktifitas menarik (*variety of interesting activities*) berdasarkan kepuasan pengguna dan bukan pengguna.

Konsep perencanaan ruang publik yang berupa ruang terbuka sebagai sarana aktifitas rekreatif pada dasarnya merupakan upaya mengoptimalkan peran dan fungsi ruang terbuka yang lebih berorientasi pada masyarakat (pengguna), meskipun tidak mengabaikan aspek fisiknya. Pertimbangan persepsi dan kepuasan pengguna merupakan hal mendasar dalam perencanaan ruang, pelayanan maupun fasilitas aktifitas rekreatif kota. Vitalitas ruang terbuka sebagai sarana aktifitas rekreatif akan dirasakan bila pengembangan kegiatan rekreatifnya memenuhi kebutuhan masyarakat.

### **Perilaku, Aktifitas, Dan Gaya Hidup**

Kota yang merupakan lingkungan buatan sebagai bagian dari lingkungan hidup manusia adalah lingkungan alam yang telah berubah drastis sebagai akibat intervensi yang tinggi dari peradaban manusia, dan perubahan lingkungan alami menjadi lingkungan buatan ini sangat ditentukan oleh lingkungan social budaya. Perilaku menurut Sarwono (1997) adalah perbuatan-perbuatan manusia, baik yang terbuka (kasat indera) yang disebut *overt behavior*,

maupun yang tertutup (tidak kasat mata) yang disebut *covert behavior*. Turan (1973), perilaku (tingkah laku) atau tindakan adalah usaha dari suatu kebutuhan dasar dan struktur kepribadian individu dikombinasikan dengan rangkaian proses penyesuaian dirinya terhadap situasi dan kondisi fisik. Proses tersebut merupakan proses kognitif dari penilaian stimuli eksternal dan aktivitas yang nampak.

Manusia dan lingkungan keduanya saling berinteraksi dan merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Manusia merupakan pusat lingkungan dan sekaligus bagian dari lingkungan. Cara pandang manusia terhadap lingkungan dapat secara imanen atau transenden. Interaksi manusia dengan lingkungan merupakan jaringan transactional independency atau saling ketergantungan satu sama lainnya. Artinya perilaku manusia mempengaruhi lingkungannya, dan sebaliknya lingkungan akan mempengaruhi perilaku dan pengalaman manusia itu sendiri selain membentuk dan terbentuk oleh lingkungan. Nadler (1979) menyatakan bahwa perilaku manusia merupakan fungsi dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Perilaku manusia ini ditentukan oleh karakteristik individu itu sendiri yang meliputi kemampuan, kepercayaan diri, pengharapan kebutuhan, dan pengalaman masa lalu. Karakteristik ini akan dibawa oleh individu bila ia memasuki lingkungannya yang selanjutnya karakteristik individu akan berinteraksi dengan karakteristik lingkungan. Dengan begitu penyebab perilaku dapat berasal dari dalam diri manusia (internal), dan juga dapat bersumber dari faktor luar (eksternal) atau lingkungan. Ada empat elemen perilaku yaitu tindakan (*action*), sasaran (*target*), konteks (*context*), dan waktu (*time*).

Winarno (1980), gaya hidup dapat diasumsikan sebagai cara-cara bertindak yang sering disebut mekanisme penyesuaian yakni cara-cara itu menjadi cara-cara bertindak yang bersifat kebiasaan. Cara-cara itu pada kenyataannya didasarkan pada pengalaman-pengalaman seseorang dalam kehidupannya. Dengan kata lain, gaya hidup seseorang itu merupakan gambaran dari watak, status, perilaku, dan peranannya dalam masyarakat.

Kartodirdjo (1987), gaya hidup merupakan suatu produk dari stratifikasi sosial sehingga faktor status, kedudukan, dan kekayaan dapat membentuk struktur gaya hidup. Gaya hidup ini pada hakekatnya akan membentuk suatu eksklusifme yang tidak lain bertujuan hendak membedakan status antara golongan yang satu dengan golongan yang lainnya dalam suatu stratifikasi sosial.

Gaya hidup bisa merupakan identitas kelompok. Gaya hidup setiap kelompok akan mempunyai ciri tersendiri. Gaya hidup secara luas diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu dengan aktivitasnya, apa yang mereka anggap penting dari lingkungannya, dan apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri dan juga dunia disekitarnya. Gaya hidup pada prinsipnya adalah bagaimana seseorang menghabiskan waktu dan uangnya. Ada orang yang senang mencari hiburan bersama teman-temannya, ada yang senang menyendiri, ada yang berpergian bersama keluarga, berbelanja, melakukan aktivitas yang dinamis, dan ada pula yang memiliki waktu luang dan uang berlebih untuk kegiatan sosial keagamaan. Gaya hidup dapat mempengaruhi perilaku seseorang dan akhirnya menentukan pilihan-pilihan konsumsi seseorang.

### 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan naturalistik. Suatu penelitian yang memberikan gambaran mengenai gaya hidup kaum urban dalam memanfaatkan ruang publik, ditinjau dari aktifitas dan tempat. Penelitian dilakukan dengan melakukan pengamatan keseluruhan terhadap objek mengenai fenomena maupun karakteristik objek sehingga nantinya objek yang akan diteliti akan mempunyai kesamaan karakteristik.

#### 4. MEMUBLIK, GAYA HIDUP BARU KAUM URBAN

Tujuan keberadaan ruang tidak lain adalah memenuhi atau mawadahi fungsi dan aktifitas yang ada. Demikian halnya ruang publik perkotaan, tidak hanya memenuhi tuntutan karakteristik perencanaan kota, akan tetapi juga merupakan wadah aktifitas. Ruang terbuka dalam hal ini jalan, kadang kala hanya ditafsirkan sebagai lalu lintas kendaraan bermotor, jalur perlintasan pejalan kaki, atau lebih spesifik lagi sebagai media penghubung antara satu tempat ke tempat lainnya.

Kaum urban sebagai bagian dari elemen keberadaan suatu kota memegang hal penting terutama aktifitas yang dilakukannya. Kaum urban lebih berorientasi kepada hal-hal yang bersifat material dan rasional. Di kota orang saling mengenal hanya dalam hubungan dengan aspek-aspek tertentu saja yang berdasarkan perhatian dan kepentingan. Akibat banyaknya dan bervariasinya tuntutan dalam bertingkah laku dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang berorientasi pada sasaran dan pencapaian, maka gaya hidup kaum urban lebih diarahkan kepada penampilan fisik dan kualitas fisik sehingga tampak lebih beradab (Menno, 1994). Munculnya arti penting gaya hidup ini salah satunya didorong oleh pola konsumsi (konsumtifisme). Dimana masyarakat urban telah menjadikan barang-barang atau jasa sebagai identitas dirinya. Barang atau jasa yang dikonsumsi bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan semata, melainkan untuk memenuhi keinginan dan penunjuk identitas social. Pola konsumsi inilah yang mengubah nilai suatu produk yang awalnya memiliki nilai fungsional menjadi memiliki nilai simbolis. Hal ini terlihat dari : (1) Kelas sosial telah membedakan proses konsumsi, dimana interpretasi tiap kelas sosial berbeda, (2) Barang yang dikonsumsi menjadi wakil dari keberadaannya, (3) Citra yang ditampilkan dari suatu produk merupakan alat ekspresi diri bagi konsumennya. Gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia modern. Orang tidak lagi berkomunikasi secara verbal dengan kata-kata, melainkan dengan bentuk komunikasi yang baru yang tidak mengharuskan setiap individu harus saling mengenal untuk mengetahui siapa mereka.

Kembali kepada ruang publik dalam hal ini jalan. Jalan sebagai bentukan fisik telah direncanakan sedemikian rupa secara menyeluruh, dimana terdapat jalur sirkulasi kendaraan bermotor baik berupa jalur cepat maupun jalur lambat, demikian juga jalur pejalan kaki termasuk perabot jalan yang ada. Aktivitas yang adapun semakin beragam, tidak lagi sebagai jalur perlintasan kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Papan-papan reklame juga makin banyak terpampang di sepanjang jalan. Di sisi lainnya dengan meningkatkan aktivitas dan fungsi yang diwadahi oleh jalan serta disain jalan yang makin interaktif, membuat bangunan-bangunan di sepanjang jalan ikut berpartisipasi atau ikut ambil bagian dalam keberadaan jalan.

Sebuah pertanyaan mendasar akhirnya timbul, Apakah kaum urban sebagai bagian dalam kehidupan kota menjadikan jalan sebagai bagian dari aktifitasnya dan gaya hidupnya. Aktivitas kaum urban tidak hanya sekedar sekolah, bekerja, rekreasi, dan aktivitas individual lainnya saja yang dilakukan, akan tetapi masih banyak lagi aktifitas komunal lainnya yang dilakukan kaum urban. Hal ini juga kadang terkait dengan gaya hidup yang dimiliki kaum urban terhadap kota sebagai tempat beraktifitas, dan juga anggota masyarakat lainnya.

##### **Komunitas Kendaraan Bermotor**

Kendaraan bermotor baik berupa kendaraan roda dua maupun roda empat semakin beragam diproduksi oleh para produsen. Berbagai tipe dan merek kendaraan diajukan oleh produsen untuk ditawarkan kepada konsumen sebagai pilihan kepada kaum urban untuk memenuhi tuntutan fungsinya. Berbagai variasi kendaraan tersebut tidak hanya menampilkan kecanggihan teknologi, terobosan teknologi, ataupun kenyamanan berkendara. Berbagai produsen kendaraan baik secara langsung atau tidak langsung juga memberikan gambaran citra dari produk yang dijualnya. Hal ini juga memberikan persepsi gaya hidup bagi para penggunanya. Konsumen dalam hal ini kaum urban dihadapkan pada berbagai pilihan pencitraan dari suatu barang yang secara tidak langsung

Namun hal ini tidak berhenti hingga di sini saja. Pencitraan dan gaya hidup individual ini akhirnya menjadi pencitraan komunal, sehingga kelompok-kelompok atau komunitas berkendara menjadi terbentuk. Komunitas kendaraan tersebut misalnya antara lain : Mercedes Benz Tiger Club, Harley Davidson Club Indonesia, Perhimpunan Penggemar Mobil Kuno Indonesia, dan masih banyak lainnya. Kendaraan bukanlah lagi sarana pemenuhan fungsi transportasi, akan tetapi perwujudan akan gaya hidup. Bukan lagi masalah kenyamanan berkendara akan tetapi pencitraan dan aktivitas dari kendaraan yang ditampilkan dan dilakukan.

Berkait dengan ruang publik, kaum urban baik secara individual atau yang tergabung dalam komunitas juga sangat membutuhkan. Jalan sebagai media utama juga merupakan sarana untuk menunjukkan aktifitas dan gaya hidup tersebut. Berbagai merek kendaraan dari berbagai komunitas yang ada terparkir berjejer di sisi jalan atau titik-titik tertentu dari bagian jalan. Aktifitas yang dilakukan mungkin hanya sekedar berbincang-bincang dengan sesama anggota komunitas lainnya. Akan tetapi hal utama yang ingin ditampilkan adalah menampilkan kendaraan mereka yang mencitrakan diri dari keberadaan mereka. Jalan dianggap sebagai media pameran yang sangat berharga, dimana jalan memiliki jumlah masyarakat untuk melihatnya. Aktifitas lainnya yang dilakukan adalah berkendara sendiri ataupun secara rombongan, dengan kata lain konvoi jalanan. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan kepada orang lain akan arti keberadaan mereka dan pencitraan dari kendaraan yang dimilikinya. Gaya hidup ini mungkin memberikan pencitraan sombong terhadap individu ataupun komunitas. Pencitraan tersebut bagi para komunitas ini kadang juga tidak bisa dipungkiri, akan tetapi masih banyak aktivitas positif yang kadang dilakukan, dan ini mungkin karena pencitraan dan gaya hidup. Aktifitas social dan kemasyarakatan banyak dilakukan di ruang publik, seperti : kampanye berkendara, kampanye berlalu lintas, kampanye hari aids dan lainnya. Kembali lagi bahwa jalan sebagai ruang publik yang sangat potensial bagi gaya hidup para pengendara kendaraan.



Gambar 1. Komunitas kendaraan bermotor yang menjadikan jalan sebagai bagian dari eksistensinya  
Sumber : internet

### **Parade Jalanan (Street Festival)**

Festival Kemang, Parade Bunga, Festival Menteng, bukanlah menjadi berbeda bila hal ini dilakukan dalam suatu ruang terbuka publik yang dalam hal ini jalan. Dalam berbagai kegiatan ini, fungsi jalan yang digunakan sebagai sarana perlintasan kendaraan ditutup dan dialih fungsikan menjadi area kegiatan. Kaum urban menggunakan area ini untuk melakukan parade atau karnaval, melakukan transaksi jual beli yang diwadahi dalam tenda-tenda penjualan, atau kegiatan lainnya seperti panggung musik dan tari. Individu dari berbagai strata sosial menjadi saling bertemu di jalan dan saling berinteraksi satu sama lainnya, dengan aktifitas dan keinginan yang berbeda. Jalan dianggap suatu ruang publik yang mudah untuk dicapai dan jalan juga merupakan wadah yang sangat fleksibel memenuhi kebutuhan dan keberagaman aktifitas. Gaya hidup kaum urban



Gambar 2. Pemakaian jalan untuk aktifitas panggung musik dan bazar  
Sumber : internet



yang memanfaatkan jalan untuk wadah aktifitasnya ini semakin terlihat ketika kegiatan yang dilakukan ini tidak hanya berlangsung satu kali, akan tetapi sudah menjadi kegiatan rutin tahunan dengan keragaman kegiatan yang semakin berkembang.

#### **Hari Bebas Kendaraan Bermotor (Car Free Day)**

Gaya hidup kaum urban yang memanfaatkan ruang publik sangat jelas terlihat di acara Hari bebas kendaraan bermotor (car free day) ini. Banyak kaum urban yang tadinya hanya melakukan kegiatan hanya di halaman rumah atau lapangan, melakukannya di jalan yang dialih fungsikan untuk kegiatan ini. Kegiatan yang mungkin pada awalnya dilakukan secara individu akhirnya dilakukan secara komunal atau berkelompok dengan pencitraan tertentu. Olah raga yang dilakukan tidak lagi memenuhi fungsi kebugaran akan tetapi juga pencitraan diri. Demikian juga sepeda, yang pada awalnya sebagai sarana transportasi berkembang sebagai sarana olah raga. Bagi kaum urban sarana sepeda tersebut tidak hanya berhenti pada pemenuhan fungsi, akan tetapi pemenuhan citra dan gaya hidup. Sepeda-sepeda yang dikenal dengan sepeda fixie sudahlah menggambarkan gaya hidup kaum urban, sepeda tidak sekedar untuk berolah raga akan tetapi citra dan identitas pemiliknya, demikian juga citra komunitasnya. Jalan sebagai area beraktifitas kaum urban dengan penamaan kegiatan hari bebas kendaraan bermotor secara tidak langsung memberikan gaya hidup baru bagi warga kotanya. Partisipasi warga dalam kegiatan ini akhirnya menjadi gaya hidup kaum urban, dan jalan adalah ruang public yang sangat mendukung dan bisa memenuhi fungsi tersebut.



Gambar 3. Pemakaian jalan untuk aktifitas olah raga pada saat Car Free Day  
Sumber : internet

Beberapa alasan kaum urban sebagai pengguna ruang publik terkait keberadaan dan keinginan mereka antara lain adalah :

- Kaum urban dapat melakukan aktifitas mereka di jalan, dan dilakukan dengan orang banyak.
- Kaum urban dapat mengekresikan keberadaan dan indentitasnya (baik secara individu atau komunal) kepada orang lain.
- Kaum urban dapat melihat dan mengamati keberadaan dari individu atau komunitas lainnya.
- Dengan berada di ruang publik, kaum urban merasa bahwa mereka adalah bagian dari kota dan bagian dari ruang publik itu sendiri.
- Keberada sarana, identitas, aktifitas, dan perilaku yang dilakukan oleh kaum urban adalah gaya hidup.

## **5. KESIMPULAN**

Dari penjabaran dan temuan yang dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah :

- Keberagaman aktifitas yang ingin dilakukan oleh kaum urban terkait fungsi dan wadah yang dilakukan dapat dipenuhi oleh jalan sebagai ruang public.
- Keberadaan untuk melihat orang lain dan keinginan untuk dilihat oleh orang lain dapat terpenuhi di jalan, karena jalan menampung banyak orang. Secara tidak langsung orang ingin menjadi bagian dari ruang public.

- Jalan ketika dialih fungsikan untuk fungsi kegiatan lainnya memberikan beragam aktifitas dan partisipasi kaum urban di dalamnya.
- Keinginan kaum urban untuk berkegiatan di ruang publik sudah bukan lagi menjadi sesuatu yang asing. Dalam hal ini Memublik (menjadi bagian publik) adalah gaya hidup baru kaum urban.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Carr, S (1992). *Public Space*, Australia : Press Syndicate of The University Of Cambrige
2. Celik, Z, D Pavro & R Ingersoll (1994), *Streets : Critical Perspectives On Public Space*, California : University Of California Press
3. Douglass, M & John F (1998), *Cities For Citizens : Planning And The Rise Of Civil Society In A Global Age*, New York : John Wiley & Sons
4. Gold, S M (1980), *Recreation Planning And Design*, New York : McGraw Hill Book Co
5. Holahan, C J (1982), *Environment Psychology*, New York : Random House
6. Madanipour, A (2003), *Public And Private Spaces Of The City*, London : Routledge
7. Shirvani, H (1985), *Urban Design Process*, New York : Van Nonstrand Reinhold Co
8. Trancik, R (1986), *Finding Lost Space : Theories Of Urban Design*, New York : Van Nonstrand Reinhold Co.

## **Gaya Hidup Manula di Perkotaan dan Lingkungan Binaan yang Mendukung Studi Kasus: Kota Semarang**

**Wijayanti<sup>1)</sup>, Edward Endrianto Pandelaki<sup>2)</sup>**

Jurusan Arsitektur <sup>1,2)</sup>

Universitas Diponegoro<sup>2)</sup>

E-mail : [wijayanti\\_jaft@yahoo.co.id](mailto:wijayanti_jaft@yahoo.co.id)<sup>1)</sup>

E-mail : [epandelaki@yahoo.com](mailto:epandelaki@yahoo.com)<sup>2)</sup>

### **ABSTRACT**

*Along with the increasing of the elderly population in urban as well as in the city of Semarang, there are activities that are conducted in both elderly groups of organizations or interest groups. These activities are routinely carried out and it becomes the elderly lifestyle. This paper gives an overview of the activities of the elderly in several locations in the city of Semarang and the built environment that is used in conducting these activities by using qualitative descriptive methods. Routine activities of the elderly observed are conducted in the residential neighborhood and citywide scale. In each community, activities are conducted in facilities that are already available or in places that were not appropriate.*

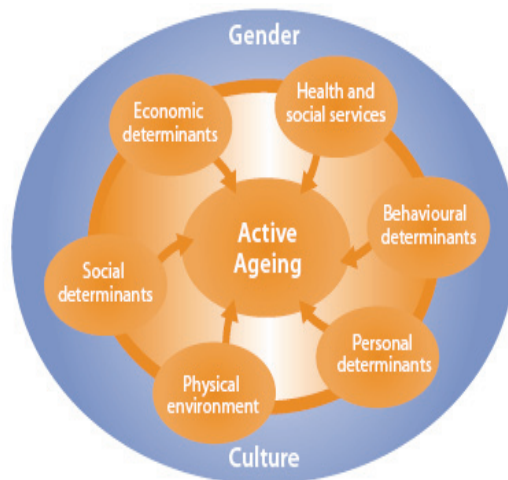
*There are five categories of activities performed by the elderly: social activities, religious activities, sports activities, health check activities and entertainment activities. The description of elderly lifestyle and the built environment that supports it can be an approach of architectural design that responds to the presence of the elderly in a community.*

**Keywords:** *elderly, lifestyle, built environment*

### **1. PENDAHULUAN**

Secara alami proses menua dialami oleh setiap orang. Berdasarkan Sumarni, S (2008), proses menua alami ini termasuk dalam menua biologis dimana perubahan perkembangan yang terjadi bukan karena kebetulan ataupun penyakit. Dengan proses menua alami ini manusia akan menjadi tua dan berdasarkan WHO (1985 dalam Sumarni, S, 2008) seseorang disebut tua bila secara kronologis telah berusia 65 tahun). Namun demikian di Indonesia seseorang yang telah berusia 60 tahun sudah masuk katagori orang tua atau dapat dipanggil dengan istilah lanjut usia (lansia) atau manusia usia lanjut (manula). Dalam paper ini istilah orang tua yang dipakai adalah manula, karena lebih merujuk langsung pada manusia.

Dewasa ini manula menjadi bahasan dalam seala apek. Hal ini karena peningkatan populasi manula di dunia baik di negara maju maupun negara berkembang termasuk Indonesia. Dengan kondisi ini, untuk mempersiapkan manula dapat sehat dan mandiri di lingkungan dimana manula tinggal, WHO telah berkontribusi kebijakan yang ditujukan untuk mempromosikan konsep “*Active Ageing*” pada tahun 2002 di Madrid-Spanyol pada acara *The Second United Nations World Assembly on Ageing*. Secara prinsip konsep tersebut ditujukan bagi manula baik yang potensial maupun nonpotensial untuk dapat memperoleh kesempatan yang sama dalam peningkatan harapan hidup yang sehat dan juga peningkatan kualitas hidup (WHO, 2007). Untuk mencapai *Active Ageing*, aspek kesehatan dan pelayanan sosial, aspek sosial, ekonomi, lingkungan fisik, perilaku dan personal dalam latar belakang kultur dan gender menjadi perhatian utama. Hal ini seperti ditunjukkan pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Diagram *Active Ageing*  
(Sumber : WHO, dalam Wijayanti 2009)

Setiap aspek saling berkaitan satu sama lain dan saling mempengaruhi. Hal ini seperti yang diuraikan oleh Darmojo (1999), di negara-negara berkembang, faktor sosio ekonomi/finansial menjadi penghalang manula untuk mencapai tingkat kesehatan yang baik. Hal ini berbeda dengan negara-negara maju seperti hal di Amerika yang mengalokasikan dana untuk kesehatan manula sebanyak lebih dari 30%.

Untuk mencapai tujuan konsep *Active Ageing*, telah diupayakan program-program yang bertujuan untuk memberikan pelayanan bagi manula di berbagai bidang. Hal ini telah dilakukan oleh negara-negara maju, seperti halnya di Jepang, di antaranya memberikan jaminan hari tua setelah pensiun, memberikan jaminan kesehatan dan kesempatan untuk memperoleh pelayanan manula baik berupa *day care* maupun *home care*, memperoleh kemudahan dalam mengakses sarana dan prasarana lingkungan dengan diterapkannya konsep *Universal Design*. Dengan diupayakannya program-program tersebut manula menjadi lebih bergairah untuk dapat bergaya hidup sehat, aktif dan berperan dalam kehidupan sosial masyarakat secara mandiri. Manula terlihat dimana-mana, baik di lingkungan rumahnya maupun di ruang-ruang publik terutama di daerah perkotaan (Wijayanti, 2007)

Indonesia saat ini sudah mulai menghadapi peningkatan populasi manula. Dengan semakin berkembangnya daerah perkotaan, maka semakin memungkinkan peningkatan populasi manula di perkotaan. Seperti halnya di Semarang, populasi manula semakin meningkat dari tahun ke tahun dengan rata-rata pertambahan pertahunnya sebesar 7.1 % (Wijayanti, 2009). Dengan mengacu pada konsep *Active Ageing*, maka menarik untuk diketahui sejauh mana gaya hidup manula kota Semarang dalam rangka mencapai tujuan konsep *Active Ageing*, yaitu manula yang sehat mandiri, dan dimana serta bagaimana lingkungan binaan yang mendukung kegiatan manula tersebut.

## 2. METODE

Paper ini adalah hasil dari sebuah kajian lapangan dengan menggunakan paradigma kualitatif tentang kegiatan manula yang telah rutin dilakukan dalam mengisi hari tuanya sehingga sudah menjadi gaya hidup manula, dengan studi kasus di kota Semarang. Amatan dilakukan di beberapa lokasi perumahan dan ruang publik di luar perumahan dimana diketahui adanya kegiatan manula yang dilakukan secara rutin. Adapun perumahan yang diamati adalah perumahan dimana banyak dihuni manula, yaitu perumnas Banyumanik, perumnas Krapayak, perumahan pensiunan dosen UNDIP, yang

ketiganya dibangun sekitar tahun 70-an. Ruang publik adalah ruang-ruang di luar perumahan dimana dimungkinkan adanya kegiatan manula. Data primeer dari kegiatan manula, lingkungan binaan yang mendukung didapatkan melalui observasi lapangan dan wawancara dengan nara sumber yaitu manula. Secara deskriptip hasil kajian lapangan akan menjelaskan temua gaya hidup manula beserta lingkungan binaan yang mendukung.

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari amatan lapangan dapat diketahui adanya gaya hidup manula yang terrwujud dalam katagori keigatan yang telah dilakukan secara rutin dan merupakan kebutuhan manula dalam mengisi masa tuanya. Katagori kegiatan tersebut adalah :

a. Kegiatan sosial, yang terdiri dari kegiatan arisan yang dilakukan oleh manula di perumahan. Kegiatan ini adalah kegiatan yang rutin dilakukan setiap sebulan sekali dan diadakan secara bergilir di rumah salah seorang warga. Kegatan ini dilakukan baik dalam lingkungan Rukun Tetangga (RT) maupun di lingkungan Rukun Warga (RW). Namun demikiankegiatan ini juga bisa dilakukan di balai RT atau RW apabila rumah warga tidak mencukupi. Slain kegiatan arisan dalam lingkungan RT maupun RW, kegiatan arisan juga dilakukan oleh kelompok-kelompok pensiunan Pegawai Negri (PWRI) dan pensiunan ABRI (Pepabri). Kegiatan ini juga rutin diadakan sebulan sekali di rumah warga atau di balai RT/RW. Kegiatan tersebut dirasakan manula sangat bermanfaat untuk ajang silaturahmi dan saling berbagi pengalaman serta empati diantara manula.



**Gambar 2.** Kegiatan Arisan PWRI  
(Sumber : Dokumen pribadi)

b. Kegiatan religi, yaitu kegiatan yang dilakukan secara rutin oleh manula di lingkungan rumah dimana manula tinggal. Kegiatan ini adalah pengajian yang dilakukan oleh manula beragama Islam, dan kegiatan kebaktian yang dilakukan oleh manula beragama Nasrani. Untuk kegiatan pengajian dilakukan di rumah warga atau di masjid-masjid lingkungan. Kegiatan pengajian manula tidak secara eksklusif oleh manula tetapi bersama dengan warga muda lainnya, namun ada pemisahan antar kegiatan untuk kaum wanita dan kaum pria. Manula juga aktif dalam bimbingan membaca Al-Quran yang dilakukan di masjid lingkungan. Mereka membimbing anak-anak pada setiap sore hari. Demikian juga dengan kegiatan kebaktian manula juga berbaur dengan kaum muda lainnya namun tidak ada pemisahan antara kaum wanita dan pria. Kegiatan kebaktian tersbut di lakukan di salah satu rumah warga atau di gereja lingkungan yang terdekat dan dilakukan seminggu sekali.



**Gambar 3.** Kegiatan Religi  
(Sumber : Dokumen pribadi)

c. Kegiatan olah raga, yaitu kegiatan manula terutama untuk kebutuhan kebugaran manula. Olah raga yang dilakukan adalah senam, jalan sehat, bersepeda. Kegiatan ini dilakukan dalam kelompok dan dilakukan di luar rumah. Khusus untuk kegiatan senam, di perumahan yang memiliki lapangan olah raga, maka kegiatan senam tidak menjumpai kendala karena adanya lapangan yang sudah siap untuk kegiatan tersebut. Namun demikian, beberapa lapangan olah raga yang ada tidak cukup nyaman digunakan, karena lapangan tersebut digunakan untuk parkir mobil dan ada juga yang tidak didesain secara khusus bahkan sebenarnya adalah jalan lingkungan.. Adapun jalan sehat dan bersepeda dilakukan di lingkungan rumah. Untuk kegiatan bersepeda manula dapat melakukannya sampai jarak yang relatif jauh atau hanya mengelilingi lingkungan rumah mereka ataupun lingkungan perumahan lain yang memiliki lingkungan yang lebih nyaman dan tertata rapi.



**Gambar 4.** Kegiatan Olah Raga  
(Sumber : Dokumen pribadi)

d. Kegiatan pemeriksaan kesehatan, berupa pengecekan tekanan darah, timbang berat badan dan senam ringan. Kegiatan ini dilakukan sebulan sekali di posyandu lansia yang ada di masing-masing RW. Pada kesempatan tersebut manula dapat saling bersilaturahmi satu sama lain sambil menerima pengetahuan kesehatan yang diberikan oleh kader posyandu. Posyandu lansia ini menggunakan balai RT/RW yang ada di lingkungan perumahan. Namun bagi perumahan yang tidak memiliki balai RT/RW maka kegiatan posyandu dilakukan di salah satu rumah warga atau di serambi masjid. Hal tersebut kurang memberikan kenyamanan bagi manula. Hal lain yang kurang memberikan kenyamanan bagi manula saat hadir di posyandu adalah karena ada bangunan yang dipakai



untuk posyandu adalah bekas pos kamling yang tidak luas sehingga kegiatan posyandu tidak dapat dilakukan dengan leluasa.



**Gambar 5.** Kegiatan Posyandu  
(Sumber : Dokumen pribadi)

e. Kegiatan hiburan, yaitu kegiatan yang bersifat menghibur. Kegiatan ini berupa *line dance*, karaoke dan darma wisata. Kegiatan ini dilakukan oleh perkumpulan manula di luar perumahan. Di Semarang ada kurang lebih 15 perkumpulan manula yang diantaranya memiliki kegiatan hiburan. Salah satunya adalah perkumpulan manula Darma Wulan, yang memiliki moto mandiri, terhormat dan bermakna. Fasilitas Perkumpulan Darma Wulan diberi istilah *club house*. Kegiatan hiburan, selain dilakukan di dalam gedung juga dilakukan di luar gedung terutama saat dilaksanakannya kegiatan senam dan darma wisata. Darma wisata dilakukan karena ada anggota yang memiliki hobi *travelling*, sehingga kegiatan tersebut dilaksanakan baik di dalam maupun ke luar negeri. Ada juga kegiatan dari perkumpulan manula di Semarang yang difasilitasi oleh sebuah rumah sakit swasta. Kegiatan perkumpulan tersebut dilakukan dalam frekuensi yang lebih sering dalam satu minggunya.



**Gambar 6.** Kegiatan Line Dance  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### 3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa kegiatan manula yang dilakukan rutin dan merupakan kebutuhan manula telah menjadi gaya hidup manula saat ini. Manula sudah merasakan manfaat dari kegiatan tersebut dan mereka melakukan dengan senang. Dari tinjauan konsep *active ageing*, maka gaya hidup manula di kota Semarang untuk sementara ini dapat dikatakan telah mencapai sasaran. Namun akan lebih sempurna bila apa yang telah menjadi gaya hidup manula yang positif tersebut



dapat ditunjang oleh sarana dan prasarna dari lingkungan binaan yang memperhatikan kemudahan dan kenyamanan.

#### 4. DAFTAR PUSTAKA

1. Darmojo, Boedhi et.al, 1999, Geriatri (Ilmu Kesehatan Lanjut Usia), Buku Ajar, Balai Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
2. WHO, 2007, Active Ageing, National Commission For Older Persons, Jakarta.
3. Wijayanti, et.al, 2007, Cara Jepang Hargai Lansia, Suara Merdeka 2007-10-29 .
4. Wijayanti, 2009, Ruang Terbuka Perumahan sebagai Rang Sosial Lansia, . Prosiding Seminar Nasional "Implikasi Undang-Undang Penataan Ruang No26 Th 2007 Terhadap Konsep Pengembangan Kota dan Wilayah Berwawasan Lingkungan", ISBN : 978-979-19738-0-9
5. Wijayanti, 2009, Memahami Peran Rancang Kota dan Arsitektur Kota Dalam Mewujudkan Perkotaan Kontemporer dalam Era Globalisasi (Akankah Kota-kota di Indonesia Menjadi Age Friendly Cities), Prosiding Seminar Nasional "Cities 2009 Menuju Penataan Ruang Perkotaan Yang Berkelanjutan, Berdaya Saing, dan Berotonomi", ISBN : 978-979-98808-2-6.
6. Sumarmi, S, et.al, 2008, Ciri-ciri Penyakit Usia Lanjut, Naskah Lengkap, Temu Ilmiah Geriatri Semarang, Dalam Rangka Mengenang Prof.dr. R. Boedhi Darmojo, SpPD-KKV, SpJP, Kger.

**GENERASI Z :  
ANTARA BERMAIN dan RUANG BERMAIN**  
**Kajian Fenomena Bermain Generasi Z dan Pengaruhnya Terhadap Eksistensi  
Ruang Bermain Terbuka di Lingkungan Perumahan Sederhana**

**John Fredy Bobby Saragih**

Staf Pengajar Jurusan Arsitektur – Binus University

Email : [bsaragih@binus.edu](mailto:bsaragih@binus.edu)

**ABSTRACT**

*Generation Z is a unique generation they were born in the era of information technology is growing rapidly. This generation is known as the net generation, the generation that is easy to adapt and fluent use of information technology. With the computer they can do anything, even play and interact with friends. The impact of that is the children tend to no longer play outside the home, most of them choose to play inside their home, so the park or playground no longer be interesting for children to play. This research is descriptive research that aims to see the phenomena that occur. Respondents are coming from primary school students in Penuai Indonesia School – Tangerang.*

**1. PENDAHULUAN**

**Fenomena Anak Saat Ini**

Ada dua problema yang umumnya terjadi pada anak-anak di negara berkembang, malnutrisi dan obesitas, demikian disampaikan oleh Prof. Quak Seng Hock (National Univ. Hospital, Singapura ) dalam ESPGHAN Asia 2<sup>nd</sup> Postgraduate Workshop di FKUI/RSCM, 3 Maret 2011. Khusus terkait dengan obesitas, beliau mensinyalir adanya faktor perubahan gaya hidup anak yang cenderung tidak sehat: ” *mereka lebih suka naik mobil daripada jalan kaki meskipun jarak sekolah dan rumahnya dekat, mereka juga lebih senang main games, menonton televisi ataupun duduk berjam-jam di depan computer dibandingkan bergerak dan olahraga* “ (<http://lifestyle.okezone.com>). Faktor lain yang juga mempengaruhi munculnya obesitas adalah konsumsi makanan yang memiliki energi tinggi tanpa diimbangi dengan aktivitas fisik. Demikianlah adanya, setiap pagi, sebelum anak pergi ke sekolah, maka anak disuguhi dengan berbagai macam asupan, mulai dari makanan rutin ( nasi, roti, dsb ), susu, vitamin dan asupan-asupan lainnya yang memiliki kandungan energi tinggi. *Higher intakes of energy intensive foods coupled with relative inactivity are widely believed to be responsible for his trend.* ( Owen, Leslie, Salmon & Fortheringham, 2000, *Environmental Determinants of Physical Activity and Seditary Behavior, Exercise and Sport Review*, 28, p.153-158 ). Disisi lain, sependapat dengan Quak, pengamatan sepintas dilapangan ternyata memperlihatkan gejala yang sama, bahwa jarak antara sekolah dan rumah pada anak-anak yang masih dalam tingkatan Sekolah Dasar (SD), rata-rata relatif tidak jauh, walau dengan jarak yang demikian dekat, anak (atas instruksi orang tua ) cenderung tidak lagi menggunakan kakinya ( berjalan kaki atau bersepeda ) menuju sekolah, anak lebih memilih menggunakan moda transportasi lain yang ‘*nota bene*’ tidak membutuhkan energi yang besar pada saat penggunaannya, diantaranya : antar jemput sekolah, ojek, mobil pribadi, angkot, dll. Kondisi tersebut ternyata berdampak negatif pada fase tumbuh kembang anak.

Mengapa anak cenderung malas untuk beraktivitas fisik ? Bisa jadi ada beberapa faktor eksternal yang bisa memicunya, diantaranya 1. keterbatasan waktu, disela-sela waktu belajar

dan aktivitas rutin lainnya, dalam kesehariannya ternyata anak mempunyai waktu yang sangat terbatas untuk dapat bermain bebas, walaupun ada mereka cenderung melakukan aktivitas yang tidak membutuhkan gerak yang banyak. *Children have little time for free play any more. And when children do have free time, it is often spent inside in front of television or computers. Childhood and outdoor play are no longer synonymous. The culture of childhood that focuses on outside played is gone and children everyday life has shifted to the indoors* ( Hart,1999, *Children's Experience of Place*, Irvington Publisher, New York). 2. Keterbatasan tempat, rendahnya aktivitas pada anak dimungkinkan oleh karena adanya kesalahan perencanaan, baik dalam skala mikro maupun skala makro. *Decreases in activity could, to some degree, be attributed to issues related to town planning and built environment* ( Rutt & Coleman,2005, *Examining The Relationships Among Built Environment, Physical Activity and Body Mass Index in El Paso,TX*, *Preventive Medicine* 40, p. 831-841.

### **Generasi Z**

Siapa generasi Z ?, generasi ini muncul seiring dengan berkembangnya era *World Wide Web* (www) tak salah bila situs Wikipedia menjelaskan bahwa generasi Z adalah *internet generation* atau *net generation*. Kapan generasi ini lahir ? banyak versi yang mencoba untuk menguraikannya, sebuah lembaga riset dari Australia yang memfokuskan diri tentang generasi Z mengatakan bahwa generasi Z adalah mereka yang lahir dalam rentang waktu tahun 1995 sampai dengan 2009, lahir disaat perkembangan teknologi berjalan dengan begitu pesat ( [www.generationz.com.au](http://www.generationz.com.au) ). Diperkirakan usia mereka berada dalam rentang usia 3 – 15 tahun ( saat ini sedang menempuh pendidikan TK - SMP ). Ada banyak hal yang menarik dari generasi ini salah satu diantaranya adalah kemampuan adaptasi yang cukup tinggi terhadap pemanfaatan teknologi. Lihatlah bagaimana mereka cukup mahir untuk mengoperasikan komputer, hand phone dan perangkat elektronik lainnya.

Selain hal tersebut , lembaga riset tersebut juga mengatakan bahwa ada beberapa keunikan lain yang dimiliki oleh generasi Z diantaranya meliputi :

Generation Z are differentiated from any generation by 3 factors: age & lifestage (ontological factors), times & technology (sociological factors), and events & experiences (historical factors).

**Age:** they are the youngest generation but are being parented by older parents (the median age of mother at birth of 1st child is approaching 31) and taught by older teachers (the median age of a school teacher is 42) than ever before.

**Lifestage:** they are the up-ageing generation. They are growing up faster. They are in education earlier. They are being exposed to marketing younger.

**Times & Technology:** This internet-savvy, technologically literate generation have been shaped to multi-task. They move quickly from one task to another placing more value on speed than accuracy. They have only known this wireless, hyperlinked, user-generated world where they are always only a few clicks from any piece of knowledge. Welcome to the open-book world of Generation Z.

**Events & Experiences:** While today they are not in the workforce, within a decade they will comprise 10% of the workforce. And they will be entering the workforce in an era of declining supply: more people exiting the workforce than entering it. And so for Gen Z the skills shortages, the ageing population and the global demand for labour will continue to empower them.

## 2. TUJUAN PENELITIAN

Substansi penelitian ini mengenai hubungan antara manusia dengan lingkungannya, dalam hal ini antara anak-anak dengan ruang bermain mereka. Sedangkan fokus penelitiannya adalah pada ruang bermain anak dari kelompok generasi Z. Tujuan dari penelitian ini adalah melihat fenomena bermain yang terjadi pada anak generasi Z dan pengaruhnya terhadap eksistensi taman atau lapangan di lingkungan perumahan dimana mereka tinggal yang seharusnya digunakan sebagai ruang bermain.

## 3. KAJIAN PUSTAKA

### Bermain

Bermain penting bagi lengkapnya perkembangan jiwa anak dan bermain merupakan urusan utama dalam kehidupan anak. Sebagai manusia yang berkembang, maka setiap tahapan kehidupan manusia mempunyai tugas perkembangan yang berbeda, pada anak salah satu tugas perkembangannya adalah bermain, “ *For Child, play must be the whole of his or her life, Children learn, make friends and nurture their creativity through play* ” (Patricia H. Miller, *Theories of Development Psychology*, 1989 ). Hal senada juga disampaikan oleh Elizabeth B. Hurlock ( 1998 ),

*Play is not a waste of time. Nor is it just a way to keep young children busy or out of mischief while parents take care of their own responsibilities. Instead, play is essential to the development of a normal. Well adjustment personality. It gives the child a chance to develop physically, emotionally, mentally, socially, and morally in a way that no other single type of activity can, The child who has little chance to play is far less likely to become a well adjusted adult than is the child who spends most of the day playing. (hal 266 )*

Sementara itu bagaimana pendapat anak tentang bermain ? dalam sebuah diskusi kecil dengan beberapa anak kelas 3 sampai dengan kelas 6 SD di sebuah Sekolah Dasar di Tangerang, mereka berpendapat bahwa bermain itu harus bergerak dan mengeluarkan keringat. Bagi mereka bila aktifitas mereka tidak memenuhi dua kriteria tersebut maka anak lebih menggolongkannya kepada kegiatan main, bukan bermain, misalnya : main game, main boneka, main kartu, dll. Sepertinya bagi anak bermain dan main mempunyai definisi yang berbeda. Demikian juga halnya para peneliti, kadang kala para peneliti melihat bermain sebagaimana anak bermain, tetapi bagi anak : *play is about having fun, being outdoors, being with friends. Choosing freely, not working, pretending, enacting fantasy and drama and playing games. Furthermore , we learn that is not about preparing for the future* ( Sutton Smith, 1997 dalam W. George Scarlett, 2005 ; p 3 ). Bermain berbeda dari bekerja atau beban, bukan karena kegiatan itu sendiri melainkan karena sikap individu terhadap kegiatan tersebut. Bermain memberikan banyak sumbangan bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak dan karenanya merupakan pengalaman belajar yang penting dan bukan merupakan pemborosan waktu sebagaimana diyakini sebelumnya ( E. Hurlock, 1998 ).

Sedemikian pentingnya bermain pada anak sehingga kebutuhan akan bermain dimasukkan dalam Kovenensi PBB No. 44/25 tentang Hak Anak Tanggal 20 November 1989 yang menetapkan beberapa hal penting, salah satu diantaranya adalah : Hak-hak untuk beristirahat dan **bermain** dan mempunyai kesempatan yang sama atas kegiatan-kegiatan budaya dan seni.

### **Hubungan Antara Anak dengan lingkungan**

E. Hurlock (1998: 334) menjelaskan bahwa ada perubahan pola bermain anak dari bayi hingga anak-anak akhir, perubahan pola bermain ini juga mempengaruhi ruang yang dibutuhkan :

- a. Usia 4 -5 Tahun, usia ini cenderung untuk melakukan permainan perorangan, dan biasanya dilakukan di halaman rumah dan trotoar jalan.
- b. Usia 6 -8 tahun, semakin besar anak akan mengenal permainan tetangga, permainan ini umumnya dilakukan secara berkelompok dan melakukan permainan tradisional, umumnya permainan ini dilakukan di sekitar rumah dan di tempat bermain dan tempat olah raga.
- c. Usia 8 – 10 tahun, pada usia ini permainan anak umumnya sudah menggunakan peraturan dan memiliki persaingan, permainan yang umum pada usia ini adalah modifikasi sepak bola, basket, kasti dan lari. Permainan ini umumnya dilakukan di tempat bermain dan tempat olah raga.

Mengacu dari pola bermain tersebut diatas bahwa terjadi pergerakan ruang dalam beberapa tahap tingkatan usia, hal ini sesuai apa yang disampaikan oleh Douglas Porteus ( 1977 dalam Gatoet Wardiato ( 2009 ), bahwa wilayah perilaku manusia dalam melakukan aktivitas didalam lingkungan terjadi pentahapahan yaitu :

1. Tahap pertama dalam skala Ruang Mikro ( microspace / personal space ), sebagian besar aktivitas masih dalam ruang-ruang yng ada dalam lingkungan rumah.
2. Tahap kedua dalam skala ruang meso ( mesospace ), beberapa aktivitas sudah dilakukan dalam ruang dengan skala jarak yang lebih jauh ( misalnya : taman, sekolah, tetangga, dll )
3. Tahap ketiga dalam skala ruang makro ( makrospace ), aktivitas umumnya dilakukan dalam skala jarak yang lebih jauh dari tahap kedua ( misalnya : Ruang olah raga, tempat hiburan dll )

## **4. PEMBAHASAN**

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif, dimana data diperoleh melalui 10 pertanyaan kuesioner. Responden merupakan anak berusia 8 – 11 tahun yang saat ini sedang menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Penuai Indonesia Tangerang yang saat ini duduk di kelas III sampai dengan kelas V. Jumlah responden sebanyak 70 orang anak yang sebagian besar berasal dari strata tingkat level ekonomi menengah. Pemilihan terhadap siswa pada sekolah ini lebih didasari pada ke homogenan responden, baik dalam hal asal usul siswa, mayoritas berasal dari lingkungan dimana sekolah itu berada, maupun

homogeny dalam strata sosial, selain itu keterlibatan peneliti didalam kepengurusan yayasan juga menjadi pertimbangan khusus. SD Penuai Indonesia berada di Perumahan Medang Lestari Tangerang, sekolah ini merupakan sekolah swasta umum yang tidak berafiliasi dengan kelompok manapun, sekolah ini baru berdiri sejak tahun 2006, dengan konsep kenaikan kelas yang berjenjang menyebabkan kelas tertinggi di sekolah ini baru sampai kelas V. Sementara itu lokasi sekolah ini berada pada perumahan sederhana ( Perumahan Medang Lestari – Tangerang ) yang dikembangkan dengan pengelolaan tata ruang yang tidak begitu ketat. Dampak dari pengelolaan tersebut, memungkinkan warga untuk merubah atau menambah fungsi bangunan, salah satu diantaranya adalah merubah / menambah fungsi usaha didalam rumah diantaranya adalah Warnet ( warung internet ). Keberadaan warnet ini ternyata mempunyai pengaruh tersendiri dalam kehidupan anak yang tinggal di perumahan ini.

### **Pengumpulan Data**

E. Hurlock ( 1998 ; 11 ) mengatakan bahwa perlu waktu untuk dapat mendapat data dari anak pada saat melakukan penelitian terhadap anak, salah satu unsure yang penting adalah membentuk hubungan yang baik, hal ini berfungsi agar anak dapat berbicara dan bertindak sealam mungkin. Terkait dengan penelitian ini maka informasi yang ingin digali adalah tentang bagaimana mereka yang berada dalam rentang Generasi Z menyikapi bermain dan ruang bermain. Mengingat penelitian ini hanya dalam tataran deskriptif, maka pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan analisis dilakukan secara sederhana. Agar diperoleh hasil yang maksimal dengan pemahaman yang sama disetiap kelas, maka peneliti mengumpulkan data tersebut dengan cara memasuki kelas per kelas, menjelaskan maksud dan tujuan penelitian serta memberikan pemahaman terhadap setiap pertanyaan yang ada didalam kuesioner. Dengan sistim tersebut diharapkan setiap anak punya pemahaman yang sama terhadap pertanyaan.

### **Hasil Penelitian :**

Sebagaimana sudah disampaikan diatas bahwa anak yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah mereka yang berusia 8 – 11 tahun ( lahir tahun 1999 hingga 2003 ), rentang usia ini sesuai dengan karakteristik dari Generasi Z dimana mereka adalah anak yang terlahir mulai tahun 1995 sampai dengan 2009 (<http://generationz.com.au>), selain itu secara tingkat sosial ekonomi, sebagian besar responden merupakan anak dari orang tua dalam strata golongan ekonomi menengah.

Sehubungan dengan topik penelitian ini yang bertujuan ingin melihat fenomena bermain dan hubungannya dengan eksistensi ruang bermain, maka kuesioner disusun sedemikian rupa untuk dapat melihat gambaran bermain anak dan ruang-ruang yang mereka jadikan sebagai tempat bermain yang paling mereka senangi. Dari 10 pertanyaan, maka 5 pertanyaan terkait dengan teknologi dan 5 pertanyaan terkait dengan ruang bermain.

### **Mampu mengoperasikan komputer ?**

Dari beberapa pertanyaan yang terkait dengan teknologi ( penguasaan komputer ), terlihat gambaran bahwa keseluruhan (100%) dari mereka sudah mengenal komputer dengan baik,

pengenalan komputer dengan baik terlihat dari kemampuan mereka untuk mengoperasikan komputer ( dari mulai start sampai turn off ) yang dapat mereka lakukan dengan sendiri. Fakta ini membertarkan apa yang menjadi karakteristik dominan generasi Z yaitu : *they are the most technologically literate generation of children ever* (<http://generationz.com.au>). Berdasarkan data juga terlihat bahwa kemampuan mereka untuk mengoperasikan komputer disebabkan karena rasa keingintahuan mereka yang besar terhadap hal-hal yang terkait dengan sesuatu yang ada disekitar mereka. Selain itu pengetahuan dasar yang diberikan oleh guru di sekolah menambah kompetensi mereka sehingga mampu melakukan eksplorasi terhadap menu-menu yang ada di komputer, *they move quickly from one task to another placing more value on speed than accuracy* (<http://generationz.com.au>). Data juga memperlihatkan bahwa 60% dari anak yang berada di kelas III ( usia 8-9 tahun ) sudah mampu untuk melakukan eksplorasi menu-menu di komputer ( khususnya yang terkait dengan games ) dengan sendirinya tanpa bantuan dari orang dewasa. Fakta ini membuktikan bahwa Generasi Z adalah generasi yang sangat *native and technologically* terhadap perangkat-perangkat elektronik modern, mudah beradaptasi dan mampu untuk mengeksplorasi hal-hal yang terdapat didalamnya.

#### **Bermain di taman/ lapangan atau bermain games di komputer ?**

*They prefer computers to books and want instant results* (<http://www.cta.org>). Pemanfaatan komputer pada anak-anak lebih mengarah kepada keinginan mereka untuk bermain 'games' yang ada di komputer, data memperlihatkan bahwa anak yang berada di kelas III masih cenderung memilih bermain games bila dibandingkan dengan bermain di lapangan, data memperlihatkan bahwa hampir 72% anak memilih untuk bermain games. Namun data juga memperlihatkan bahwa semakin tinggi usia mereka maka terjadi perubahan dalam memilih antara bermain di lapangan atau bermain games di komputer , anak yang berada di kelas IV hanya 50% yang memilih untuk bermain games dibandingkan dengan bermain lainnya. Sementara anak yang berada di kelas V hanya 40% yang memilih bermain games di komputer. Terjadinya pergeseran ini membuktikan bahwa semakin tinggi usia anak maka faktor untuk bertemu dengan peer groups menjadi faktor penentu pada saat mereka melakukan aktivitas bermain. Walau jumlahnya semakin mengecil, namun fakta tersebut memperlihatkan bahwa anak yang berada di generasi Z memandang bahwa taman atau lapangan yang ada disekitar mereka bukanlah sesuatu hal yang menarik bagi mereka, *they don't spend much time outdoors unless adult organize activities for them* (<http://www.cta.org>).

#### **Tempat bermain yang paling disenangi ?**

Tempat bermain menjadi isu penting dalam penelitian ini, data memperlihatkan bahwa sebagian besar anak memilih untuk bermain di rumah dibandingkan dengan tempat lainnya. 52 % anak yang berada di kelas III memilih rumah sebagai tempat bermain yang paling mereka senangi, 18 % anak senang bermain di taman atau di lapangan, 1 % anak senang bermain disekolah namun data juga memperlihatkan bahwa 19 % anak lebih senang bermain games di warnet yang ada disekitar rumah ( didominasi oleh anak laki-laki ). Sementara itu untuk anak yang berada di kelas IV, 46 % anak senang bermain dirumah, 28 % anak senang bermain ditaman, 16 % anak senang bermain di sekolah dan 10 % anak senang bermain di warnet. Sementara itu untuk anak yang berada dikelas V , 55 % mereka senang bermain di sekolah, 40



% senang bermain di rumah dan 5 % senang bermain di taman, sementara untuk warnet tidak ada yang memilih. Memperhatikan data yang ada terlihat bahwa semakin besar usia anak maka pilihan bermain diluar rumah ( disekolah atau di taman menjadi pilihan bermain yang paling disukai ), sementara terkait dengan isu warnet, semakin tinggi usia anak maka warnet bukan menjadi pilihan tempat bermain, walau fakta memperlihatkan bahwa ada cukup banyak anak usia 10-11 tahun bermain di warnet. Kemungkinan penurunan ini bisa jadi disebabkan, jam pulang yang semakin lama ( anak yang ada di kelas V rata –rata pulang jam 13.30 ) atau terkait dengan pemahaman mereka yang lebih baik atas anjuran kepala sekolah yang tidak mengijinkan mereka untuk bermain di warnet ( sementara anak yang berada di kelas III, belum memahami dengan baik, tujuan dari himbauan kepala sekolah ). Bila dikaitkan dengan teori yang disampaikan oleh E. Hurlock (1998: 334) terkait dengan pola bermain anak, maka gejala yang muncul membenarkan teori tersebut, dimana semakin besar usia anak maka ruang lingkup bermain mereka semakin menjauhi rumah tinggal mereka.

#### **Kunjungan ke taman/lapangan untuk bermain ?**

Selain di rumah, maka taman atau lapangan menjadi tempat bermain anak namun data memperlihatkan bahwa 65 % anak mengunjungi taman hanya sekali dalam seminggu atau pada saat liburan sementara hanya 35 % dari keseluruhan responden mengunjungi taman/lapangan untuk bermain setiap hari. Apa yang tersirat dibalik ini sekali lagi membuktikan bahwa taman/lapangan bukanlah tempat yang disenangi oleh anak untuk bermain.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Sebagaimana telah disampaikan bahwa mereka yang lerlahir pada era generasi Z merupakan anak yang sangat melek teknologi atau *net generation*, mereka lebih menyenangi berinteraksi dengan komputer dan berkomunikasi dengan sistim online sehingga mereka punya kecenderungan untuk tidak bertemu dengan teman-temannya. Sepertinya bagi anak generasi Z , ruang itu tidak dibatasi oleh hal-hal yang fisik, karena mereka bisa menciptakan ruang dalam status maya. Paham demikian ternyata mempunyai pengaruh besar dalam aktivitas bermain mereka. Bagi mereka bermain tidak mesti harus berada dalam ruang bermain fisik namun bisa digantikan dengan ruang maya. Bagi mereka bermain tidak harus aktif, ini didukung data dimana sebagian besar diantara mereka memilih bermain games di komputer dibandingkan dengan bermain di lapangan. Namun hasil ini berbeda bila dikaitkan dengan pendapat mereka pada saat wawancara, dimana mereka berpendapat bahwa bermain harus bergerak, aktif dan mengeluarkan keringat. Perbedaan ini wajar adanya karena bagi anak bermain itu bisa aktif maupun pasif. Sementara itu kemampuan mereka mengoperasikan komputer dengan baik dimungkinkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah mereka mendapat pengetahuan dasar tentang komputer di sekolah dan faktor sumber daya yang cukup untuk melakukan aktivitas tersebut ( keseluruhan anak mempunyai komputer di rumah, baik dalam bentuk desktop maupun laptop ). Ketertarikan mereka untuk menjadikan rumah sebagai ruang bermain mereka, dimungkinkan karena mereka mempunyai kesempatan yang cukup untuk bermain komputer atau menonton televisi ( rata-rata anak menonton televisi 1 – 2 jam perhari ). Rata-rata tingkat kunjungan anak ke taman atau lapangan untuk bermain sangat rendah, sebagian besar

melakukannya hanya pada hari libur. Ada banyak hal yang bisa menjadi pemicu keengganan mereka untuk bermain diluar rumah, diantaranya : kondisi taman atau lapangan yang tidak kondusif untuk bermain ( sering terjadinya okupasi ruang dari orang dewasa pada saat memanfaatkan taman atau lapangan ), waktu sekolah, les dan kegiatan kurikuler lainnya yang cukup menyita waktu atau faktor pola asuh orang tua yang cenderung sangat protective mengingat kondisi keamanan yang tidak kondusif. Memperhatikan gejala tersebut, sepertinya eksistensi dari taman atau lapangan yang sebenarnya disediakan bagi masyarakat untuk melakukan aktivitasnya ( diantaranya anak-anak ), perlu untuk dikaji ulang. Tingkat kunjungan anak yang rendah menggambarkan bahwa taman/ lapangan bukanlah sarana bermain yang menarik bagi mereka. Kalau memang demikian adanya, kita tiba pada satu pertanyaan : apakah taman atau lapangan yang bisa digunakan anak sebagai tempat bermain yang ada di lingkungan perumahan perlu disediakan ? atau perlu strategi baru didalam mengembangkan sarana ini ? misalnya menyediakan hot spot di lapangan atau taman ? ini merupakan pekerjaan besar bagi para arsitek.

### **Saran**

Penelitian ini masih jauh dari sempurna, perlu penelitian lebih lanjut dengan metode dan analisis yang lebih tajam. Namun paling tidak penelitian ini sudah bisa sedikit menggambarkan tentang fenomena bermain anak saat ini dan hubungannya dengan eksistensi ruang bermain. Mengingat responden penelitian ini berasal dari strata ekonomi menengah, maka hasil akan dimungkinkan berbeda bila responden berasal dari strata ekonomi bawah ataupun strata ekonomi atas, perlu penelitian lebih lanjut untuk melihat gambaran utuh dari fenomena anak generasi Z.

## **6. DAFTAR PUSTAKA**

1. Hurlock, Elizabeth B, 1998, , *Psikologi Perkembangan, suatu pendekatan Sepanjang rentang Kehidupan Developmental Psychology, A Life Span Approach*, Erlangga, Jakarta
2. Hart,1999, *Children's Experience of Place*, Irvington Publisher, New York
3. Miller, Patricia H, 1989, *Theories of Development Psychology*,
4. Owen, Leslie, Salmon & Fortheringham, 2000, *Environmental Determinants of Physical Activity and Seditary Behavior, Exercise and Sport Review*,28,p.153-158
5. Rutt & Coleman,2005, *Examining The Relationships Among Built Environment, Physical Activity and Body Mass Index in El Paso,TX*, Preventive Medicine 40, p. 831-841.
6. Scarlett,George W, 2005, *Children's Play, Sage Publication. London ; p 3*,

Sumber Internet :

1. <http://www.cta.org>.
2. <http://generationz.com.au>.

## **Korelasi *Human Behavior* dan *Life Style* Terhadap Perkembangan maupun Perubahan Bentuk dan Style Arsitektur dalam Hubungannya dengan *Environmental Design***

**Munichy Bachron Edrees**

Staff Pengajar Jurusan Arsitektur  
Universitas Islam Indonesia  
E-mail : *unich\_leo@yahoo.co.id*

### **ABSTRACT**

*Architecture is something which is always pertaining with the human being and its environment. Where ever the man there always get in touch with architecture. When he is at home, in the office, have a recreation, have a play, even bedrest in the hospital, he never loose from architecture. How and what is the meaning of architecture influenced by the lifestyle of man. Behavior of a man formed by its environment, but the living environment also was formed based on the behavior of human, because man realize or unrealize will form and build comfort zone of his self.*

*Human behavior is capable of forming life style/model of their life. That lifestyle which form to much like what the architecture will be performed. Behavior of human being with the lifestyle is closed very much. Overview of the example is the behavior of human which destroy nature, it will be able become lifestyle which is opposited that is the healthy style, one of the way to overcome the destroyed environment. The lifestyle like this, will be able to change the architecture style which is now apparently has been positive trend..that is GREEN ARCHITECTURE.*

*In the architecture, how many rooms, such as how the form and appearance a building, such as like what the open spaces were formed should simbolizing, representing, and reflecting the needs , beliefs, social rank, spiritual, and technology of the architect, user, and the owner. Just by looking the building and its environment, we are able to know who is the user, or like what behavior of the user, or like what the style of its architect. A good building should has a concept which is according with its environment, or that building able to change the appearance of its environment and form its environment like what he want. Physiological needs and psychological needs should be able fulfilled by that building in the small skill, and environment in the big scale. Eventhough in the bigger scale, building and environment capable to influence the behavior pattern and lifestyle of human previously (may be) does not influence yet. For this, the role of architect in designing the environment is very important, although it started from a building only, but like the domino effect, able to form an environment will be like what and will have a function will work how and like what.*

**Keywords:** *human behavior - life style – designing the environment*

### **1. PENDAHULUAN**

Bila kita perhatikan, style/langgam/model dari arsitektur dan bentuknya selalu mengalami perubahan. Namun perubahan-perubahan tersebut tidak selalu berubah kepada bentuk yang benar-benar baru. Ada kalanya bentuk-bentuk yang tercipta merupakan perulangan dari model yang sudah pernah 'tren' sebelumnya. Perubahan dalam bentuk-bentuk arsitektur, seiring dengan perubahan dalam pola hidup masyarakat, yang mana dipengaruhi juga oleh lingkungan. Namun ada juga yang pengaruh itu muncul hanya berdasarkan tren semata, atau dapat juga disebut dengan latah/ikut-ikutan, hanya karena 'mode', tanpa mengetahui makna yang sebenarnya, sehingga terkadang tidak sesuai dengan fungsi dan kebutuhan yang ada.

Budaya yang sering tercermin pada perilaku turut mempengaruhi perubahan style arsitektur. Budaya terbentuk salah satunya dikarenakan faktor lingkungan. Seperti

misalnya budaya masyarakat beriklim dingin, tentu berbeda dengan budaya masyarakat beriklim tropis, sehingga bentuk arsitekturnya pun banyak yang dipengaruhi oleh budaya tersebut, demi mencapai tingkat kenyamanan penggunaanya.

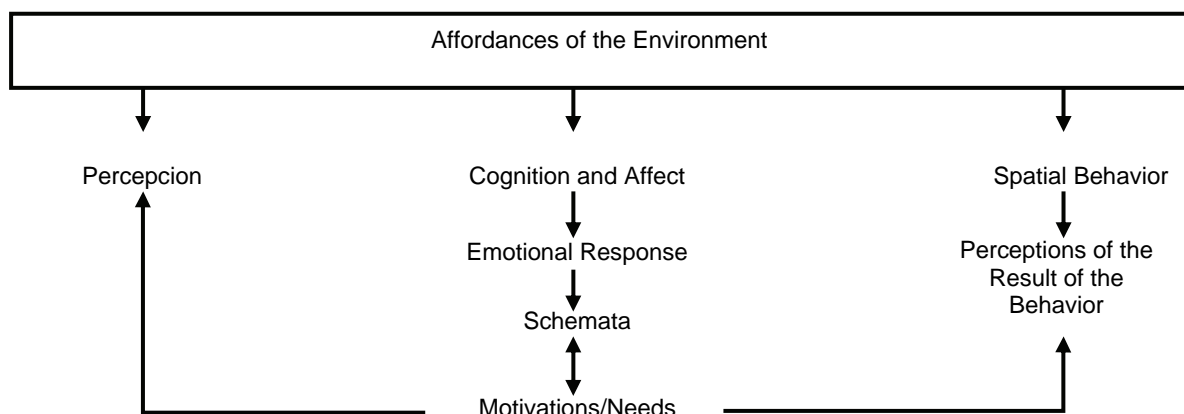
Selain faktor lingkungan, faktanya tingkat pendidikan dan status sosial masyarakatpun turut mempengaruhi 'selera' terhadap bentuk arsitektur, yang pada akhirnya akan membentuk wajah lingkungannya. Terbukti, selera masyarakat terhadap arsitektur berbeda-beda pada tingkatan tertentu. Keberagaman ini sangat mempengaruhi wajah suatu lingkungan, sehingga disinilah arsitek berperan besar dalam membentuk seperti apa suatu lingkungan akan diwujudkan (*environmental design*). Untuk itu, selanjutnya akan kita bahas mengenai korelasi/hubungan dari perilaku manusia terhadap perubahan 'wajah' arsitektur, dan pengaruhnya terhadap desain lingkungan/lingkungan binaan, yang mana didalamnya juga terdapat perubahan-perubahan style arsitektur karena adanya perubahan *life style* dari masyarakat.

## 2. PEMBAHASAN

### Hubungan Perilaku Manusia Terhadap Arsitektur dan Lingkungan

Lingkungan sangat dipengaruhi oleh perilaku dari manusia sebagai penggunaanya. Suatu lingkungan akan menggambarkan seperti apa perilaku masyarakat yang ada di dalamnya. Bahkan sebuah lingkungan mampu mengubah perilaku seseorang. Sebagai contohnya, apabila kita mendatangi sebuah lingkungan baru, kita akan berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan tersebut, beserta karakteristik masyarakatnya, supaya keberadaan kita bisa diterima. Selain itu, hal ini secara sadar maupun tidak sadar kita lakukan untuk menciptakan zona aman dan nyaman bagi kita sebagai pendatang.

Informasi tentang lingkungan diperoleh melalui proses persepsi yang dipandu oleh *schemata*, yang dimotivasi dari suatu kebutuhan. *Schemata* ini terbentuk dari bawaan/karakteristik/perilaku aslinya, dan sebagian dari proses 'belajar' atau penyesuaian, yang membentuk keterkaitan antara persepsi dan kesadaran. Persepsi dan kesadaran tidak hanya terbentuk karena proses persepsi tetapi juga disebabkan oleh respon emosi (*affect*) dan tindakan (*spatial behavior*), yang pada gilirannya turut mempengaruhi *scemata* sebagai hasil dari perilaku yang dibedakan. Perasaan dan tindakan manusia dibatasi oleh kemampuan alam dan lingkungan terbangun, budaya, karakteristik-karakteristik manusia yang berbeda di tiap daerah.



The Fundamental Process of Human Behavior (source: Gibson, 1966)

Namun, proses penyesuaian ini tidak serta merta mampu mengubah total karakteristik/perilaku manusia. Sering kali perilaku dasarnya tidak dapat berubah. Bahkan apabila perilaku dasar pendatang dalam jumlah signifikan, akan mampu mempengaruhi sebuah lingkungan. Apalagi di jaman globalisasi seperti sekarang ini, sebuah lingkungan akan lebih mudah mengalami perubahan apabila masyarakatnya mengalami perubahan. Perubahan-perubahan ini bisa dalam banyak bentuk, seperti perubahan sosial, psikologi, sampai dengan bentuk dari arsitektur. Faktanya, tingkat sosial, pendidikan dan karakteristik individual turut berperan serta dalam membentuk wajah lingkungan.



Gambar 1. Hunian tepi sungai di Indonesia



Gambar 2. Hunian tepi sungai di Italia

Dari gambar di atas, tampak jelas perbedaan wajah hunian dari dua lingkungan yang berbeda. Bila kita cermati, perbedaan ini tercipta dikarenakan karakteristik dasar dari manusia Indonesia cenderung 'masa bodoh' dengan lingkungan hidup. Padahal di sisi lain, masyarakat sangat membutuhkan dan bergantung dengan keberadaan air sebagai sumber kehidupan. Secara garis besar, pemukiman tepi sungai di Indonesia sebagian besar memang di huni oleh kalangan masyarakat marginal, dengan tingkat pendidikan dan kesadaran akan lingkungan yang rendah. Ditilik pada gambar 2, salah satu hunian tepi sungai yang ada di Italia tidak mencerminkan kerusakan lingkungan, padahal penghuninya adalah juga sama-sama kalangan masyarakat marginal, namun memang mempunyai karakteristik dasar yang berbeda dengan masyarakat tepi sungai di Indonesia. Masyarakat tepi sungai Italia terlihat lebih peduli terhadap lingkungan, dan mempunyai 'selera' arsitektur yang lebih baik.



Gambar 3. Rumah Susun



Gambar 4. Apartemen Tipe Sederhana

Gambar di atas memperlihatkan contoh hunian masyarakat dengan model vertikal, namun terlihat jelas perbedaannya. Kita tidak akan mencermati bentuk dari arsitekturnya, karena memang diperuntukkan bagi masyarakat dengan tingkat sosial yang berbeda. Namun, pada gambar 4, apartemen yang diambil adalah apartemen yang sederhana, yang diperuntukkan bagi masyarakat menengah, supaya tidak terlalu jauh untuk membandingkan dengan masyarakat penghuni rumah susun. Dari 2 jenis hunian tersebut, terlihat jelas siapa penghuninya dan bagaimana karakteristiknya, hanya dengan memperhatikan lingkungan yang terbentuk. Rumah susun diperuntukkan bagi masyarakat marginal, terutama bagi masyarakat tepi sungai yang selama ini dinilai telah 'merusak' lingkungan karena menghuni area sempadan sungai, dan secara signifikan mengakibatkan pendangkalan sungai dan polusi air. Rumah susun dimaksudkan untuk membentuk lingkungan yang lebih baik dan tertata, bagi masyarakat marginal, agar memperoleh hunian dan lingkungan hidup yang lebih layak, karena mereka memang membutuhkannya. Namun kenyataannya, karakteristik dasar masyarakat ini tidak dapat dengan mudah diubah. Kenyataannya, lingkungan yang tadinya diusahakan agar terbentuk menjadi lingkungan sehat, nyaman dan teratur, tidak sepenuhnya dapat diwujudkan, karena justru perilaku masyarakat tidak dapat berubah, sehingga malah membentuk wajah lingkungan yang sesuai dengan perilakunya. Berbeda dengan gambar 4, terlihat perilaku masyarakat menengah cenderung lebih mudah diatur untuk dapat membentuk sebuah lingkungan yang lebih baik dan tertata.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat sosial, tingkat pendidikan, budaya, karakteristik individual, sangat mempengaruhi seperti apa lingkungan akan terbentuk. Masyarakat dengan tingkat sosial dan tingkat pendidikan rendah, kurang mampu mengubah perilaku dan karakteristik dasarnya dalam membentuk sebuah lingkungan binaan bagi masyarakat yang membutuhkan kenyamanan, kebersihan, ketertataan, untuk mencapai tingkat hunian yang sehat, baik secara psikologis maupun fisik.

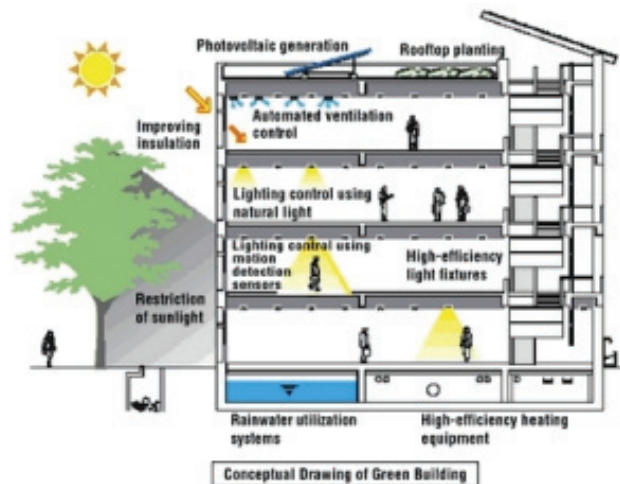
### **Keterkaitan Life Style dengan Arsitektur dan Perubahannya**

Perilaku manusia yang tidak peduli terhadap keberlangsungan lingkungan hidupnya menyebabkan kerusakan lingkungan yang semakin hari semakin memprihatinkan. Peringatan terhadap *global warming* maupun polusi terhadap kualitas air sebagai sumber kehidupan, polusi terhadap kualitas tanah dan udara, semakin sering terdengar. Semakin banyaknya kerusakan lingkungan, menimbulkan dampak pula terhadap kesehatan. Seiring dengan ini, mulai muncul 'tren' baru di kalangan masyarakat, utamanya masyarakat kalangan menengah ke atas, yaitu tren gaya hidup sehat, yang semakin hari nampak menjadi *life style* kalangan masyarakat ini.

Kerusakan lingkungan juga diakibatkan oleh bangunan, karena bangunan merupakan pengguna energi yang terbesar (lebih dari setengah penggunaan energi dunia), mulai dari konstruksi, bahan bangunan, hingga saat bangunan beroperasi, perawatan hingga bangunan dihancurkan. Apabila dilakukan *lifecycle analysis* terhadap sebuah bangunan, akan terlihat berbagai dampaknya terhadap lingkungan dan dapat disimpulkan bahwa biaya dari keseluruhan arsitektur yang tidak berkelanjutan jauh lebih tinggi daripada arsitektur berkelanjutan/*sustainable*. Kondisi seperti inilah yang saat ini memunculkan tren/*life style* baru yang positif, yaitu ramah lingkungan, yang dalam arsitektur sering disebut dengan istilah *green architecture*. *Green architecture* saat ini telah menjadi *life style*, walau masih pada kalangan tertentu, namun bisa menjadi barometer adanya *action* menuju arah yang positif. Desain bangunan di Indonesia sebaiknya tidak melupakan kaidah-kaidah arsitektur tropis yang notabene sudah sesuai dengan kondisi alam dan iklim di Indonesia. Namun seiring perkembangan jaman, kaidah tersebut mulai

ditinggalkan, sebaliknya bangunan yang kebarat-baratan tanpa perhitungan kondisi cuaca di Indonesia menjadi tren saat ini. *Life style* beberapa kalangan yang menganggap bahwa tren dan modern itu adalah berkiblat pada budaya barat mempengaruhi perubahan arsitektur yang sering kurang pas bila diterapkan di Indonesia. Untunglah kesadaran akan desain arsitektur yang sesuai dengan kondisi alam, iklim, dan budaya di Indonesia mulai muncul. Jawabannya adalah *green building/sustainable architecture* dan *green construction*. Konsep *Green Building* / bangunan hijau dikembangkan pada tahun 1970-an sebagai respon terhadap krisis energi dan keprihatinan masyarakat tentang lingkungan hidup. Inovasi untuk mengembangkan *green building* terus dilakukan sebagai upaya untuk menghemat energi dan mengurangi masalah-masalah lingkungan.

*Green building* tidak mudah didefinisikan. Sering dikenal sebagai *sustainable building* / bangunan berkelanjutan, ada yang menyebutkan sebagai *eco-homes*/ bangunan yang berwawasan lingkungan. Ada berbagai pendapat tentang apa yang bisa digolongkan sebagai *green building*, pada umumnya setuju bahwa *green building* adalah yang strukturnya diletakkan, dirancang, dibangun, direnovasi dan dioperasikan untuk panduan hemat energi, dan memberi dampak positif bagi lingkungan, dampak ekonomi dan sosial. Menurut *Brenda & Robert Vale*, *green building* merupakan suatu pola pikir dalam arsitektur yang memperhatikan unsur-unsur alam yang terkandung dalam suatu tapak untuk dapat digunakan. *Green architecture* dan *green construction* merupakan solusi terbaik untuk mengatasi kerusakan lingkungan dan mewujudkan kondisi bangunan yang nyaman bagi penghuni dan lingkungan sekitarnya, karena *green building* dapat diterapkan dimana saja dengan inovasi yang memperhatikan kondisi alam, iklim, dan budaya setempat.



Secara garis besar, elemen-elemen *green building* yang perlu diperhatikan adalah material, energi, air dan faktor kesehatan.

1. Material

Diperoleh dari alam, *renewable sources* yang telah dikelola dan dipanen secara berkelanjutan, atau yang diperoleh secara lokal untuk mengurangi biaya transportasi; atau diselamatkan dari bahan reklamasi di lokasi terdekat. Material yang dipakai menggunakan *green specifications* yang termasuk dalam daftar *Life Cycle Analysis (LCA)* seperti: energi yang dihasilkan, daya tahan material, minimalisasi limbah, dan dapat untuk digunakan kembali atau didaur ulang.

2. Energi

Perencanaan dalam pengaturan sirkulasi udara yang optimal untuk mengurangi



penggunaan AC. Mengoptimalkan cahaya matahari sebagai penerangan di siang hari. *Green building* juga menggunakan tenaga surya dan turbin angin sebagai penghasil listrik alternatif.

3. Air

Mengurangi penggunaan air dan menggunakan STP (*siwage treatment plant*) untuk mendaur ulang air dari limbah rumah tangga sehingga bisa digunakan kembali untuk tanki toilet, penyiram tanaman, dan lain-lain. Menggunakan peralatan hemat air, seperti shower bertekanan rendah, kran otomatis (*self-closing or spray taps*), tanki toilet yang low-flush toilet. Yang intinya mengatur penggunaan air dalam bangunan sehemat mungkin.

4. Faktor Kesehatan

Menggunakan material dan produk-produk yang *non-toxic* akan meningkatkan kualitas udara dalam ruangan, dan mengurangi tingkat asma, alergi dan *sick building syndrome*. Material yang bebas emisi, dan tahan untuk mencegah kelembaban yang menghasilkan spora dan mikroba lainnya. Kualitas udara dalam ruangan juga harus didukung menggunakan sistem ventilasi yang efektif dan bahan-bahan pengontrol kelembaban yang memungkinkan bangunan untuk 'bernapas'.

Selain empat hal di atas, *green building* dapat menekan biaya untuk pekerjaan konstruksinya, dan memenuhi kebutuhan yang lebih luas dari masyarakat, dengan menggunakan tenaga kerja lokal, dan memastikan bangunan diletakkan tepat bagi kebutuhan masyarakat dimana bangunan tersebut didirikan. Semakin banyaknya bangunan berkonsep 'green', maka kualitas lingkungan akan turut berubah menjadi lebih baik, juga didukung dengan perilaku masyarakat yang semakin sadar akan pentingnya menjaga dan mengelola lingkungan hidup.

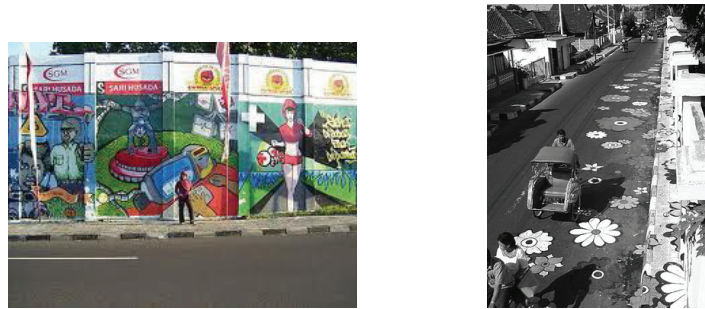
### Peran Perilaku Manusia dan Life Style dalam *Environmental Design*

Penjelasan terhadap proses perilaku secara pasti dipandu oleh keseluruhan konsep seperti yang tampak pada '*The Fundamental Processes of Human Behavior*', yang sering disebut dengan 'Persepsi Lingkungan dan Pendekatan Perilaku' (Patricios, 1975), merupakan model yang fokus kepada individu dan kelompok dari individu tersebut. Model ini dapat dibandingkan dengan model yang berhubungan dengan sekumpulan orang sebagai individu. Pendekatan yang digunakan disini berhubungan dengan faktor-faktor dasar perilaku dalam skala bangunan, lingkungan urban yang kompleks, dan ruang terbuka dari skala regional.

Perilaku-perilaku manusia ini dapat memunculkan *life style* tertentu. Lingkungan akan terlihat/terbentuk sesuai dengan perilaku dan *life style* penghuninya. Desainer lingkungan, harus mengerti tentang perilaku manusia dan *life style*nya, untuk memunculkan desain lingkungan yang positif, sehingga mampu menekan atau bahkan mengubah perilaku dan *life style* yang negatif.



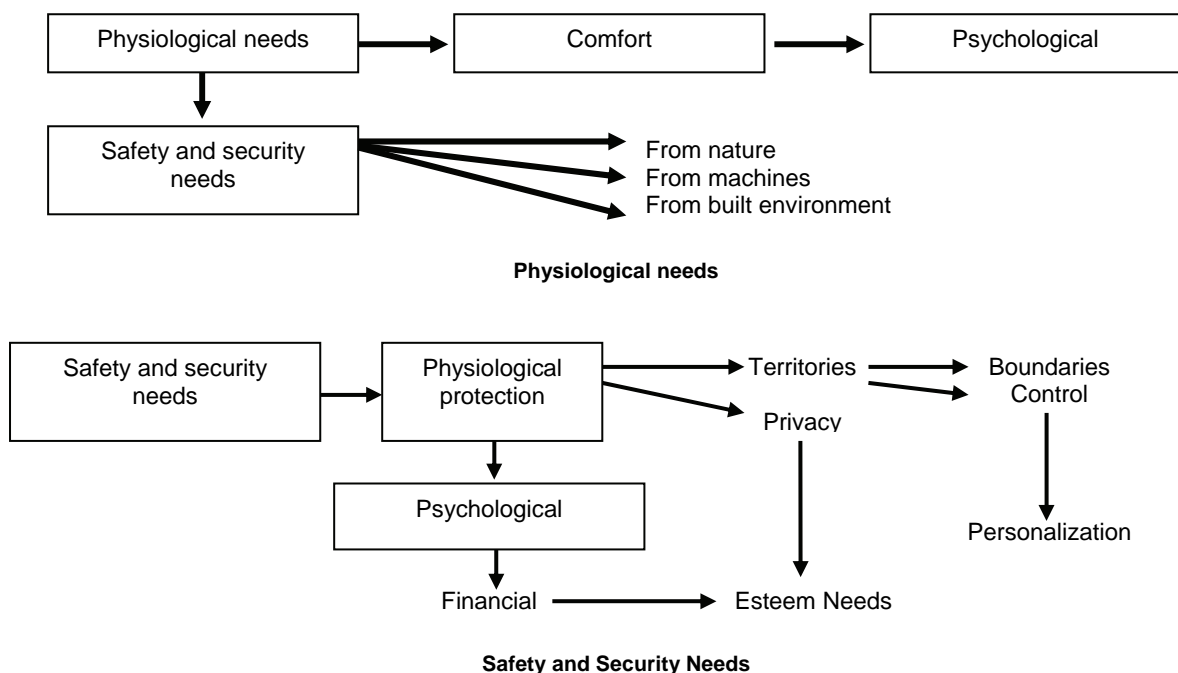
Gambar 5. Mural di New York, 1980an



Gambar 6. Mural di Yogyakarta, 2000an

Gambar di atas adalah contoh dari usaha dalam membentuk lingkungan yang mempunyai pengaruh positif. Dari gambar di atas diambil contoh adalah kemampuan desain lingkungan dalam menekan perilaku negatif vandalisme. Gambar 5 adalah mural yang sudah mulai menjadi tren di New York, Amerika sejak tahun 1980. Gambar 6 adalah mural yang mulai marak di Yogyakarta sejak tahun 2000. Terlihat bahwa apa yang sudah terbentuk di Amerika (New York) sejak lama, dan mempunyai hasil yang positif, merupakan pengalaman berharga untuk dapat dijadikan contoh bagi penataan lingkungan di daerah/negara lain. Apa yang sudah muncul di tahun 1980, bukan berarti tidak dapat diterapkan kembali di tahun 2000 dan seterusnya.

Dalam 'persepsi lingkungan dan pendekatan kognisi' ada beberapa teori yang berbeda dari persepsi, kognisi, dan perilaku spasial. Teori-teori ini walaupun berdasarkan riset, sering terlihat spekulatif dan belum teruji. Hal ini penting bagi *environmental designer* untuk mengerti, sehingga implikasinya terhadap desain lingkungan lebih mudah dipahami. Dalam menyajikan desain tersebut desainer harus mengerti apa saja yang menjadi penekanan, dan harus bagaimana/apa yang belum diketahui dalam mendesain lingkungan yang positif. Desain lingkungan merupakan proses dari *motivation-perception-cognition and affect-spatial behavior*, hingga subyek dari perilaku individu-individu yang berbeda. Sangatlah penting dalam mendesain lingkungan berdasarkan pada konsep akan kebutuhan manusia, yaitu *physiological needs* dan *psychological needs* (Robert Gifford, 1991)



### 3. KESIMPULAN

Untuk memahami peran lingkungan dalam kehidupan manusia, harus terlebih dahulu memahami perilaku dasar manusia. Perilaku dan *life style* akan membentuk wajah lingkungan. Namun desain lingkungan yang positif diusahakan untuk dapat membentuk perilaku dan *life style* manusia/penghuninya sesuai nilai yang diusung lingkungan tersebut. Lingkungan didesain agar mampu menekan perilaku dan *life style* yang negatif, untuk menciptakan lingkungan yang 'sehat' secara fisik maupun psikis. Ide-ide yang berbeda tentang interior desain, arsitektur, lansekap, dan desain urban, dikarenakan adanya perbedaan konsep dari sifat manusia dan tujuannya. Pengetahuan prinsip-prinsip dasar dan hal-hal kontroversi dalam mendeskripsikan dan menjelaskan perilaku manusia membantu kita untuk lebih memahami hubungan antara lingkungan dan perilaku manusia. Hal ini membantu arsitek dalam mempertimbangkan bagaimana kemampuan sebuah lingkungan dengan manusia/masyarakat yang mempunyai latar belakang yang berbeda-beda terhadap pengalaman estetika dan pola aktifitasnya, juga memungkinkan desainer lingkungan untuk memprediksi di saat memerlukan pengambilan resiko terhadap desain lingkungan yang sedang direncanakan.

### 4. DAFTAR PUSTAKA

1. Fox, Martin, 1982, *The Best in Environmental Graphics*, RC Publications Inc, USA.
2. Gifford, Robert, 1991, *Environmental Psychology-Principles and Practice*, Allyn and Bacon Inc, USA
3. Lang, Jon., 1987, *Creating Architectural Theory-The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design*, Van Nostrand Reinhold Company, New York
4. Lang, Jon., 1994, *Urban Design-The America Experience*, Van Nostrand Reinhold Company, New York
5. [www.sustainablebuild.co.uk](http://www.sustainablebuild.co.uk)

**PENDEKATAN GAYA HIDUP “HIJAU”  
UNTUK KONSUMSI ENERGI YANG LEBIH ARIF  
(*GREEN LIFE STYLE for better energy consumption*)**

**A. Djoko Istiadji**

Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Email: [istiadji@ygy.centrin.net.id](mailto:istiadji@ygy.centrin.net.id)

**ABSTRACT**

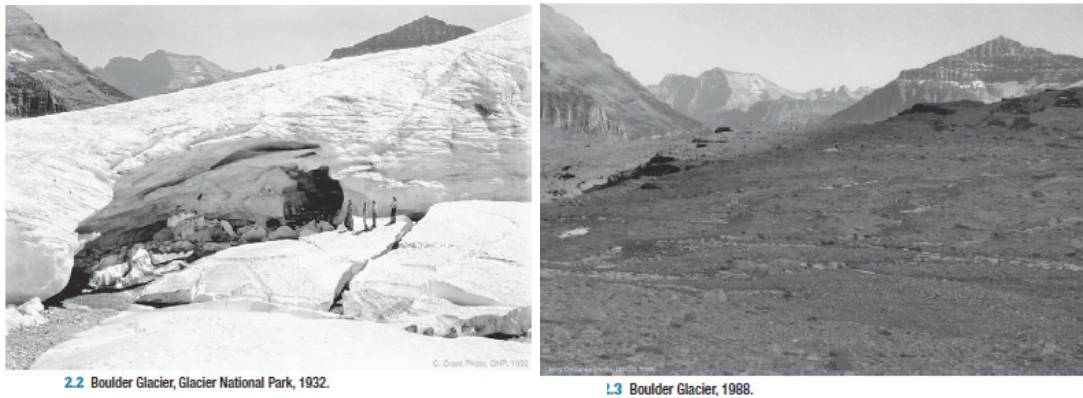
The impact of global warming has become a discourse of every person. The experts and public have understood that this event was the work of human to explore the natural resources on earth, which performed unwisely. Another concern was the availability and consumption pattern of fossil fuels has been well known by the community, but they did not take real action to do efficiency. The above facts would certainly bring worse consequences for human life. This descriptive study on secondary data and theory has done to breakdown the roots of human behavior problems in meeting energy needs and the effects on ecosystems. The study also focused on discussing the green human life style in utilizing natural resources. Behavioral approach "Green" was one solution to obtain less ecological impact. Then, the principles of human well-being have been presented for getting better energy consumption and achieving sustainable environment.

**Keywords:** energy consumption pattern, "Green" Lifestyle, choose lifestyle for better energy consumption and sustainable environment.

**1. PENDAHULUAN**

*Global Warming* merupakan salah satu efek dari perubahan iklim yang banyak dibicarakan orang saat ini. Suhu permukaan bumi telah naik berkisar 1 derajat Celsius selama 20 tahun terakhir. Meskipun perubahan suhu permukaan secara global hanya 1 derajat, perubahan ini telah memberi pengaruh yang sangat besar pada kondisi alam. Gunung es yang ada di kutub telah mencair dan menyebabkan level permukaan air laut naik, kadar air di udara meningkat, curah hujan menjadi berlebihan serta banjir terjadi dimana-mana. Peristiwa logis seperti ini adalah peristiwa yang nampak oleh mata dan dirasakan oleh manusia secara langsung. Jika diamati dan dikaji lebih dalam, sebenarnya efek perubahan iklim memberi dampak yang sangat buruk dan tidak mudah dideteksi. Efeknya tidak saja memberi pengaruh perubahan aspek fisik pada alam, namun juga seluruh ekosistimnya (biotik dan abiotik).

Peristiwa wabah ulat bulu yang terjadi pada saat ini, merupakan salah satu contoh efek berantai perubahan iklim. Salah satu penyebabnya adalah musim penghujan yang berkepanjangan pada tahun ini dan menyebabkan udara lembab memberi peluang larva ulat untuk tumbuh secara subur dan tak terkontrol. Siklus hidup ulat dan kupu menjadi tidak terputus, yang biasanya berhenti pada saat musim kemarau. Hal ini juga diperburuk dengan hilangnya predator ulat yang terjadi karena aktifitas manusia baik disengaja maupun tak disengaja seperti penggunaan pestisida yang berlebihan [8].



**Gambar 1.** Pencairan Gunung Es Boudder Glasier, Glasier National

Pemanasan global merupakan fenomena alam yang dikarenakan meningkatnya kadar gas rumah kaca ( $\text{CO}_2$ , metan dan dinitrogen oksida). Peningkatan ini terutama disebabkan oleh pembakaran bahan bakar fosil. Dimulai sejak awal revolusi industri, bahan bakar fosil terus intensif digunakan untuk keperluan hidup manusia. Pemanfaatan batubara, minyak bumi dan gas alam untuk menjalankan mesin industri, transportasi dan pembangkit listrik memberi sumbangan penambahan kadar gas  $\text{CO}_2$  diudara secara signifikan. Konsentrasi  $\text{CO}_2$  di atmosfer telah meningkat lebih dari 30% pada abad terakhir ini [7]. Hal tersebut menyebabkan banyak radiasi panas matahari terperangkap dalam selimut atmosfer dan meningkatkan suhu bumi.

Pengaruh peningkatan kadar  $\text{CO}_2$  tidak berakhir hanya pada peningkatan suhu. Hal ini kembali membuat efek berantai yang panjang pada ekosistem bumi. Meningkatkan kadar  $\text{CO}_2$  diudara, secara otomatis juga meningkatkan kadar  $\text{CO}_2$  di dalam air laut. Kadar tinggi zat ini akan menghasilkan kenaikan tingkat keasaman dan mengurangi jumlah kalsium karbonat (keadaan saturasi). Dengan kondisi tersebut akan memberi pengaruh keragaman hayati laut. Beberapa makhluk laut dapat punah atau yang masih bertahan akan melakukan mutasi penyesuaian. Lebih lanjut ekosistem laut akan mempengaruhi ekosistem daratan. Hal ini menunjukkan kompleksitas efek ketidak seimbangan kadar  $\text{CO}_2$  yang dapat menyebabkan perubahan yang tidak terdeteksi dan membahayakan dan merubah biologi.

## 2. Perilaku Konsumsi Energi

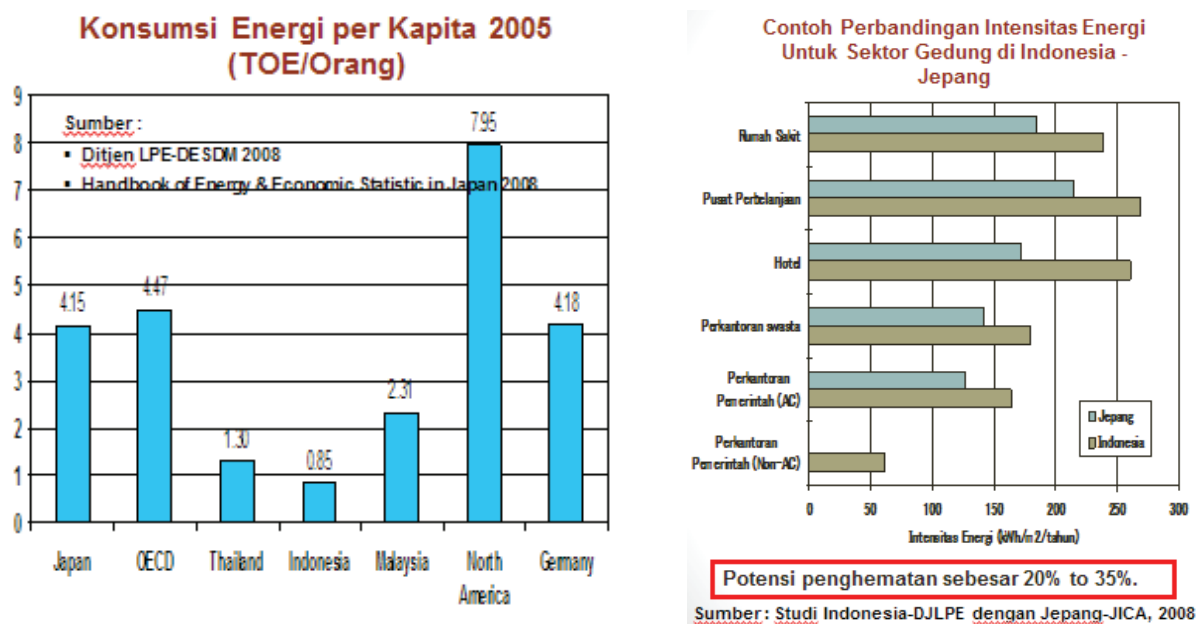
Berdasar pada fakta diatas, terlihat permasalahan konsumsi energi menjadi salah satu pokok permasalahan lingkungan bumi dewasa ini. Pemakaian energi yang berlebihan dan tidak terkendali dapat menyebabkan kerusakan alam dan perubahan sistem ekologi bumi secara kompleks dan kronis.

Namun mempertimbangkan adanya pertambahan penduduk yang semakin tinggi secara otomatis kebutuhan akan energi juga akan meningkat. Hal ini merupakan kondisi yang alamiah terjadi. Konsumsi energi tidak dapat ditolak untuk tidak disediakan dan digunakan. Disamping itu, modernitas gaya hidup manusia menambah juga peluang meningkatnya konsumsi energi. Pertumbuhan teknologi tinggi baik untuk bekerja, mobilitas serta kehidupan sehari-hari, baik dari macam maupun jumlahnya, terus menuntut tersedia energi yang semakin besar.

Bagaimana kondisi konsumsi energi di Indonesia?

Di Indonesia pertumbuhan konsumsi energi saat ini terutama bahan bakar fosil telah mencapai kisaran 7% pertahun atau kurang lebih 60 juta kiloliter BBM, atau ekuivalen dengan sekitar 1 juta barrel sehari. Pada tahun 2007 pertumbuhan masih berkisar 4%, Angka ini

menunjukkan adanya pertumbuhan konsumsi yang semakin meningkat. Namun pertumbuhan ini tidak dibarengi dengan peningkatan produksi energi. Akses masyarakat terhadap energi relatif masih rendah dibandingkan negara lain. yaitu 0.85 TOE/orang (negara-negara lain yang berkisar 1 hingga 8 TOE/orang). Membahas tingkat elastisitas energinya, data yang ada memperlihatkan kondisi yang berkebalikan yaitu angka tinggi. Perbandingan antara tingkat pertumbuhan konsumsi energi dengan tingkat pertumbuhan ekonomi masih jauh diatas 1 yaitu 1.84. Hal ini berkorelasi dengan intensitas pemakaian energi untuk setiap aktifitas kerja yang tampak juga masih boros yaitu 401 (TOE/US\$). Dibandingkan dengan negara Jepang yang hanya (80 TOE/US\$), terindikasi ada peluang intensitas energi Indonesia dapat ditekan hingga 35% [5]. Data tersebut menunjukan permasalahan energi di Indonesia masih kompleks, tidak saja pada masalah ketersediaan, namun juga masalah pengelolaan pemakaiannya.



**Gambar 2.** Grafik tingkat Elastisitas energi dan Perbandingan Intensitas energi Indonesia dan Jepang

Meneliti lebih jauh sisi suplai, ada keprihatinan akan ketersediaan energi fosil. Sumber energi, terutama minyak bumi sudah semakin terbatas, sedangkan pengembangan sumber energi alternative yang bersih belum dapat diperoleh secara maksimal. Jumlah minyak bumi yang masih tersedia baik yang proven maupun potential diprediksi berkisar 10 milyar barrel yang tersebar dalam 60 *oil basins* dengan tingkat produksi per hari 1 juta barrel (outlook energi, tahun 2003). Berdasar angka ini, cadangan energi minyak bumi diperkirakan akan habis terpakai dalam waktu 10 sampai 15 tahun lagi. Mempertimbangkan jumlah suplai sama dengan angka kebutuhan dan angka pertumbuhan konsumsi nampak akan terus meningkat, membuktikan bahwa prediksi diatas adalah benar. Meskipun masih ada cadangan energi fosil yang lain (batubara dan gas alam), kewaspadaan tentu harus dilakukan.

Apabila terjadi kelangkaan atau kekurangan energi, kondisi buruk juga akan menjadi konsekwensinya. Beberapa peristiwa kerugian bisnis yang terjadi karena kurang pasok energi telah banyak diberitakan. Nilai kerugiannya juga tidak sedikit karena bisa bernilai jutaan hingga milyar rupiah seperti contoh, dialami rumah sakit Sarjito dari 8 kali pemadaman selama April-Juni 2010, RSU Sarjito telah mengeluarkan biaya tambahan Rp 39 juta untuk membeli 7.100



liter solar. Padahal, tagihan listrik sudah mencapai sekitar 400 juta per bulan. Di Purwakarta, Asosiasi Pengusaha Indonesia (Apindo) memperkirakan kerugian perusahaan-perusahaan cold storage akibat pemadaman listrik di bulan Mei mencapai Rp 2 Milyar [11]. Kerugian ini tentu tidak hanya berkenaan dengan kerugian material namun juga kerugian immaterial yang dapat dialami oleh masyarakat.

Pengamatan pada sisi demand, menunjukkan beberapa fakta baik pengelolaan maupun pemakaian energi fosil memperlihatkan keadaan yang buruk. Salah satu fakta yang mengindikasikan kondisi tersebut adalah kondisi lalu lintas di Jakarta. Dengan jumlah mobil sekitar 2 juta dan 7.5 juta kendaraan roda dua dan terjadi 20 juta perjalanan perhari, permasalahan kemacetan merupakan masalah lalu lintas yang semakin terjadi. Kapasitas jalan di Jakarta tidak mampu lagi menampung jumlah kendaraan yang porsi terbesarnya adalah kendaraan pribadi. Apabila kecepatan kendaraan hanya dapat bergerak kurang dari 5 km/jam, maka dapat diperkirakan banyak terjadi pembuangan energi secara sia-sia karena waktu mesin hidup lebih lama. Disamping itu produksi  $\text{CO}_2$  dari pembakaran mesin juga akan bertambah banyak dan memberi kontribusi kerusakan lingkungan. Menghadapi situasi ini, pemerintah daerah telah mencoba berbagai program khususnya meningkatkan kuantitas dan kualitas transportasi umum. Diprediksi, transportasi umum yang baik, dapat memberi kontribusi penghematan hingga 15% atau setara dengan dua juta liter perhari, angka yang signifikan besar. Namun hingga saat ini, program tersebut belum berhasil mengatasi masalah tersebut. Ironisnya, angka pertumbuhan penjualan kendaraan baik mobil maupun roda dua pada tahun 2010 malah meningkat secara signifikan dan rata-rata pertumbuhan penjualan dalam sepuluh tahun terakhir adalah positif sebesar 14.65% mobil dan 10.26% kendaraan roda dua [12].

Memperhatikan berbagai paparan diatas, meskipun disadari masih sangat terbatas dan belum dapat dikatakan mewakili permasalahan energi di Indonesia secara umum, dapat diperoleh petunjuk-petunjuk bahwa permasalahan pengelolaan dan pemanfaatan energi adalah sangat kompleks dan komprehensif. Cara dan langkah pengelolaan dan pemanfaatannya harus dilakukan secara cermat dan tepat. Perilaku konsumsi energi yang buruk tidak saja dapat memberi dampak yang buruk pada lingkungan namun dapat pula menyebabkan pemanfaatan yang tidak efisien.

### **3. Pendekatan Gaya Hidup Hijau**

Dalam kehidupan sehari-hari banyak tindak kecil yang terkadang terlihat sepele dan tidak berbahaya, ternyata memiliki dampak buruk yang cukup serius untuk alam. Setiap berbelanja para ibu selalu membeli barang dan membawa pulang tas plastik yang ternyata merupakan bahan yang tidak mudah didaur ulang. Kendaraan digunakan dalam keadaan ban sedikit kempes, mempercepat keausan karet ban dan memicu penggunaan bahan bakar lebih banyak, menyebabkan penggundulan hutan karet. Kedua contoh ini adalah fungsi dari suatu kegiatan hidup manusia menggunakan material yang kurang arif dan berujung akhir pada suatu hasil yang dapat berdampak negatif untuk alam dan energi.

Kegiatan diatas berkarakter sederhana dan terjadi sebagai rutinitas sehari-hari yang terkadang terabaikan untuk dipikirkan secara jauh, namun dampak setelah terakumulasi dapat berefek besar. Rantai peristiwa berikutnya berakibat semakin buruk, bahkan berujung pada kondisi kerusakan menyeluruh seperti yang telah terurai di atas (krisis energi dan atau pemanasan global). Perubahan iklim merupakan peristiwa yang tidak dipicu oleh satu peristiwa besar kerusakan, namun lebih dikarenakan berbagai akumulasi peristiwa kerusakan kecil yang menjurus pada peningkatan gas rumah kaca dan selanjutnya berdampak pada perubahan sistem iklim dan ekologi bumi.

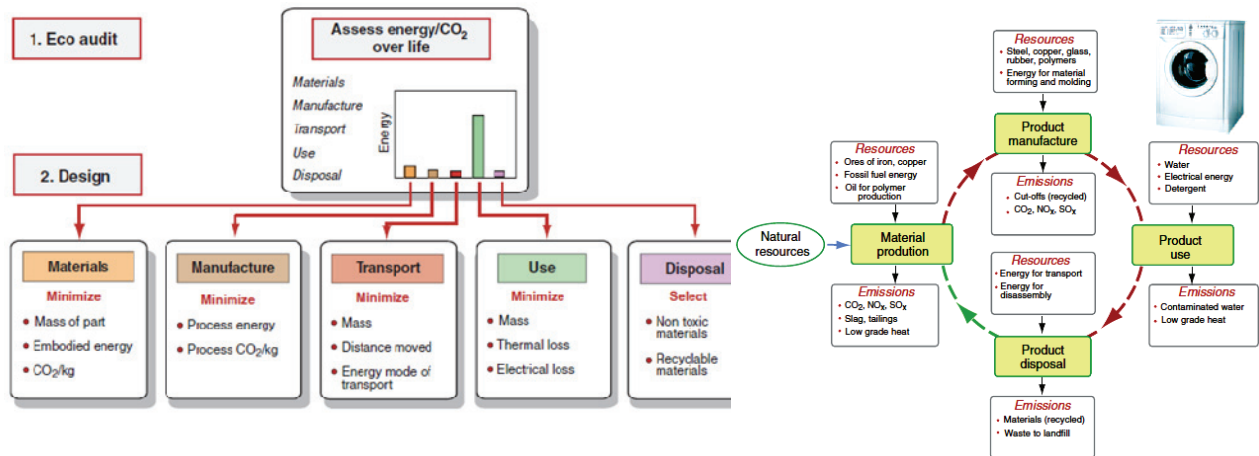


Ketika kertas telah menjadi kebutuhan yang berjumlah banyak dan tidak terkendali pemakaiannya maka kebutuhan bahan kertas seperti kayu akan meningkat dan apabila tidak terkontrol penebangannya maka hutan dapat tergunduli dan kadar CO<sub>2</sub> menjadi meningkat dikarenakan jumlah tanaman yang mendaur ulangnya telah berkurang. Dewasa ini, karena gaya hidup makan manusia, kebutuhan bahan makanan dari daging sapi atau daging ayam telah meningkat secara tajam. Peternakan tumbuh menjamur dan menjadi komoditi bisnis yang berjumlah besar. Tanpa tersadari, apabila dikaji secara global ternyata industri peternakan menghasilkan emisi gas rumah kaca sebesar 18 % (transportasi 13% atau pembangkit listrik 11 %). Data PBB juga menambahkan bahwa emisi yang dihitung hanya berdasarkan emisi CO<sub>2</sub> saja, padahal industri peternakan juga merupakan salah satu sumber utama pencemaran tanah dan air bersih. Peternakan melepaskan 9% CO<sub>2</sub>, 37% metana dihasilkan dari sistem pencernaan sapi dan kambing, dan 18 juta ton lagi berasal dari kotoran ternak yang menyumbang 65% dinitrogen oksida serta 64% amonia penyebab hujan asam. Peternakan juga menjadi penggerak utama dari penebangan hutan. Diperkirakan 80 persen bekas hutan di Amazon telah dialih-fungsikan menjadi ladang ternak [7].

Pendekatan gaya hidup hijau adalah aksi atau kegiatan hidup yang memiliki dampak positive pada lingkungan[6]. Tindakan tersebut bisa merupakan tindakan besar maupun tindak kecil seperti kegiatan rutinintas sehari-hari. Berperilaku gaya hidup hijau dapat dilakukan dengan cara-cara sederhana, namun dilakukan lebih cermat. Tindakan-tindakan mengurangi penggunaan bahan kimia berbahaya (pestisida) dan beralih pada bahan organik, menjaga pencemaran air dan lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya, perilaku hemat energi dengan senantiasa mematikan lampu ketika tidak digunakan adalah beberapa contoh tindakan hijau. Tujuan perilaku ini adalah mengurangi dampak negative pada alam, menghemat energi dan menjaga keberlangsungan sumber daya alam dan makhluk hidup termasuk manusianya sendiri.

Untuk menguji apakah tindakan atau pemakaian material sudah masuk katakori hijau, dapat dilakukan kajian rantai-hidup yang disebut *life-cycle assessment*. Pada prinsipnya kegiatan ini mempertimbangkan [1]:

1. Seberapa besar kontribusi tindakan atau pemakaian material tersebut pada terproduksinya CO<sub>2</sub> (menghitung carbon footprintnya). Semakin banyak energi digunakan semakin banyak CO<sub>2</sub> diproduksi.
2. Mengamati panjang rantai produksinya dan bagian perbagian diuji tingkat pemanfaatan energinya (*embodied energy*) dan pencemaran lingkungan yang dapat timbul baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Detail pengamatan dapat digunakan untuk memilih alternatif material atau kegiatan yang paling efisien dan aman.
3. Selanjutnya, hasil pengujian pertahapan dapat digunakan untuk mengoptimalkan tingkat ekologis tanpa harus mempengaruhi tahapan yang lain. Berdasar pada tingkat urgensi setiap tahapan efisiensi baik energi maupun minimalis dampak pencemaran dapat difokuskan.



**Gambar 3.** Diagram pengujian tingkat ecologis material dan alat [1].

Dewasa ini, pendekatan gaya hidup 'HIJAU' sudah banyak dipromosikan dan dianjurkan untuk dilakukan. Berbagai tip-tip praktis dapat dengan mudah diperoleh dalam bentuk selebaran atau diunduh di web-web dan blog-blog penggerak hijau. Apakah anda mengetahui komposisi bahan dari kosmetik yang anda gunakan? Apakah kamu membuka pintu kulkas seperlunya saja? Apakah anda telah mengurangi konsumsi daging? Adalah beberapa contoh pertanyaan untuk ujian praktis gaya hidup hijau.

Bagaimana gaya hidup hidup hijau berkembang di masyarakat Indonesia? Pertanyaan ini dapat dijawab dengan belum banyak masyarakat yang melakukan perilaku ini. Hal ini diindikasikan dengan masih banyaknya permasalahan lingkungan dan energi seperti yang telah diurai diatas.

#### 4. Memilih Gaya Hidup 'Hijau'?

Gaya hidup adalah cara dan etiket orang menjalani kegiatan hidup yang dimulai dari bangun tidur hingga kembali tidur. Ada banyak macam kegiatan yang dilakukan yang merupakan kegiatan rutin disamping ada kegiatan variasi atau dadak yang terjadi dan dibutuhkan. Suatu tindakan dilakukan lasimnya didorong oleh suatu alasan tertentu.

Dalam ilmu psikologi, terdapat dua tipe dorongan orang melakukan suatu aktifitas [16] yaitu pertama, *egoistic models* yang digerakan dan diarahkan oleh kebutuhan diri sendiri yang bersifat rational (motif pribadi). Motivasi dapat terjadi dari dalam diri sendiri berupa ketertarikan atau kesenangan (*intrinsic*) maupun dari luar (*extrinsic*) berupa insentif (*reward*). atau adanya hukuman. Menurut berbagai teori, motivasi mungkin berakar dalam kebutuhan dasar untuk meminimalkan rasa sakit fisik dan memaksimalkan kesenangan, atau mungkin termasuk kebutuhan khusus seperti makan dan istirahat, atau benda yang diinginkan, tujuan, keadaan yang ideal, atau dapat juga dikaitkan dengan alasan yang kurang jelas seperti altruisme, egoisme, moralitas, atau menghindari kematian. Motivasi berkaitan dengan emosi tetapi berbeda secara pengertian. [15]. Kedua, *Dualistic model* yang mendorong orang melakukan tindakan, tidak saja karena kebutuhan diri sendiri, namun juga karena ada sesuatu keinginan (*desires*) yang lebih tinggi. Keinginan merupakan suatu persepsi yang menjadi alasan (*reason*) yang lebih kuat, rational dan mempunyai kepentingan yang lebih luas (universal). Secara konseptual, keinginan atau optimisme adalah proses kognitif dimana seorang individu memutuskan dan berkomitmen untuk suatu tindakan tertentu.

Pengambilan keputusan bertindak selalu berhubungan dengan penalaran praktis manusia yang dilalui dari proses keyakinan, keinginan, perencanaan, pemahaman dan struktur niat.

Terkadang penilaian teoritis manusia sendiri bisa berlangsung hanya berdasar pada suatu keyakinan tentang apa yang 'baik', langsung memotivasi, tanpa memerlukan campur tangan keinginan lain. Namun diwaktu yang lain dapat pula berdasar pada persepsi yang bersifat lebih banyak pertimbangan [2]. Secara praktis, bagaimana keputusan diambil adalah suatu tindakan yang bebas dan kompleks. Bagi sebagian besar orang, terutama yang masih muda, dorong egoisme lebih banyak terjadi, ketika tingkat kedewasaan (intelektual maupun emosional) dan kebijakan (spiritual) bertambah tindakan orang menjadi lebih terkontrol untuk mengambil keputusan yang tepat. Menghadapi setiap peristiwa, banyak macam keinginan muncul dengan berbagai persepsi yang rasional dan bersifat universal untuk dipilih. Selain kemampuan akal budi tersebut diatas, pengalaman akan mengarahkan pilihan yang akan diambil.

Kata 'gaya hidup' berarti bukan hanya *way of life* tetapi juga pilihan. Memilih gaya hidup dapat didorong oleh berbagai motivasi maupun keinginan. Mempertimbangkan kondisi berbagai masalah lingkungan dan energi yang masih banyak ditemui dan sulit untuk diselesaikan. Perlu untuk dipahami dan diwaspadai bahwa gaya hidup instan yang saat ini tumbuh dan berkembang di masyarakat dapat memberi dampak yang lebih buruk. Kebiasaan manusia yang ingin segala sesuatu diperoleh secara instan ini merupakan dampak dari tuntutan jaman yang semakin kompleks. Tekanan hidup yang semakin keras, membuat dalam diri manusia timbul ketidakseimbangan antara akalbudi modern yang bersifat praktis dan cara berpikir teoritis-idealisme. Muncul pula ketidakseimbangan antara kebutuhan praktis dan tuntutan moral-etika, antara syarat kehidupan sosial dan tuntutan pemikiran pribadi [14]. Ketika kepraktisan lebih ditonjolkan akibat jangka panjang dan dalam tentu kurang dipahami, disadari dan diantisipasi.

Ketika keadaan sudah mendesak, lasimnya orang baru tersadarkan. Ketika nilai suatu barang mencapai nilai ekonomis, baru disadari bernilainya barang tersebut. Akankah hal ini terjadi pada kondisi energi dan lingkungan kita dengan keterlambatan untuk secara arif memanfaatkan energi dan menjaga keberlangsungan hidup alam ini. Kesadaran baru tiba ketika minyak bumi telah habis, ketika hutan sudah rusak dan membawa bencana, ketika rumah kita penuh dengan sampah plastik, ketika banyak makhluk hidup punah.

Suatu yang besar adalah terdiri dari suatu yang kecil. Permasalahan energi bukan merupakan permasalahan besar, namun permasalahan kecil-kecil yang membesar. Seandainya setiap individu mau peduli akan konsumsi energinya maka akan memberi sumbangan manfaat yang terakumulasi besar. Saat lampu dipadam di hari bumi yang lalu, ada 300 megawatt listrik dapat dihemat yang setara dengan penerangan untuk 900 desa tertinggal dan mengurangi 267 ton Co<sub>2</sub> [10]. Saat LPG (11.254,61 Kcal/Kg) dikonversi ke minyak tanah (10.478,95 Kcal/Kg, atau setara 0,57 Kg LPG), pemahaman perbedaan nilai kalori, memberikan penghematan sekitar Rp 16.500 hingga Rp 29.250 bagi setiap KK. atau penghematan biaya subsidi Negara antar 15-20 milyar [13].

Sebagai perancangan, arsitek juga memiliki peranan yang signifikan perlu untuk memperhatikan gaya hidup. Produk arsitek adalah produk yang kental akan permasalahan energi dan lingkungan. Produk ini merupakan produk modis yang mempresentasikan gaya hidup manusia [3]. Oleh sebab itu medesain dengan berorientasi pada efisiensi energi dan keselamatan lingkungan adalah tindakan yang arif. Ciptakan green arsitektur.

## 5. Penutup

Dewasa ini, pemahaman dan kesadaran tentang gaya hidup hijau sudah banyak diketahui oleh masyarakat kita, namun dorongan dan tindakan melakukan belum sepenuhnya dilakukan. Hal ini kembali sangat bergantung pada kontribusi setiap individu untuk menentukan pilihan. Apakah gaya hidup hijau ditanggapi sebagai sebuah pemahaman saja atau bisa ditingkatkan pada aksi dan komitmen. Yang nyata, kehidupan makhluk hidup, alam dan energi terus dalam

keadaan yang memprihatikan dan semakin memburuk. Diprediksi oleh *Intergovernmental Panel on Climate Change* (IPCC) menggunakan model iklim dan data temperature 150 tahun, apabila tidak ada tindakan pencegahan dan perbaikan maka pada akhir abad 21, suhu permukaan bumi akan naik berkisar 1.1 hingga 6.4 derajat Celsius [8]. Kondisi yang sulit untuk digambarkan, namun yang pasti, lebih panas dan lebih buruk, ekosistem akan berubah, sistem biologi demikian pula. Gaya hidup adalah pilihan. Apa yang anda pilih?

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Ashby, Michael F. 2009. *Materials and The Environment*. Elsevier Inc. UK
2. Carruthers, Peter., 2006, *The architecture of the mind : massive modularity and the flexibility of thought*, Oxford University Press, Oxford, New York
3. Dasgupta, Partha., 2001. *Human Well-Being and The Natural Environment*. Oxford University Press, Oxford, New York.
4. Hannah, Lee. 2011. *Climate Change Biology*. San Diego, California.
5. Indarti, 2011, *Overview Potensi Efisiensi Energi di Indonesia*, Seminar Auditor Energi, Pekan Peluncuran Energi Efficiency and Conservation Clearing House Indonesia (EECCHI), Jakarta
6. Morgan, Erinn. 2009. *Picture Your Self Going Green*. Course Technology, USA.
7. Muhammad, Fajri. *Industri Peternakan dan Global Warming ~ Green Action*. <http://untukbumiku.blogspot.com/2009/08/pengaruh-industri-peternakan-terhadap.html> diakses 02 April 2011
8. Munn, Ted., 2002. *Encyclopedia of Global Environmental Change*: J.Wiley & Sons, Chichester, UK,
9. Rahardi,, F., *Fobia Ulat Bulu di Republik Hantu*. Ronny Rachman Noor Wakil Kepala LPPM IPB Bidang Penelitian, Kompas 19 April 2011.
10. Rahmatunisa. *Matikan 2 Lampu saat Earth Hour, Hemat Listrik 300 Mega Watt*. <http://www.detikinet.com/read/2011/03/26/081121/1601706/511>. Diakses 02 April 2011
11. Rinels, George Dominggo. *Fenomena Listrik Tidak Terus Terang dan Tidak Terang Terus*. <http://www.balinter.net/news/313-Tidak-Terus-Terang-dan-Tidak-Terang-Terus> 02 April 2011
12. Rusyanto, Edo. *Benahi Sistem Transportasi Publik*. <http://edorusyanto.wordpress.com/2010/09/29/benahi-sistem-transportasi>. diakses 02 April 2011
13. Septianna, SR Agatha, *Serba Serbi Konversi Minyak Tanah ke Gas Elpiji*. Sriwijaya Post - Senin, 25 April 2011 <http://palembang.tribunnews.com/view/66378/serba-serbi-konversi-minyak-tanah-ke-gas-elpiji> Diakses 27 April 2011
14. Widodo, Paulus Punjung Fr. *Dampak Budaya Instan*, <http://id.shvoong.com/social-sciences/sociology/1860563-dampak-budaya-instan/> Diakses 27 April 2011
15. Wikipedia. *Motivation*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Motivation> diakses 02 April 2011
16. Wolf, Susan. 2007. *Meaning in Life and why It Matters, Lectures I & II*. Princeton University, New Jersey, USA.
17. World Resources Institute. 2003. *Ecosystems and Human Well – Being*. United States of America, Washington DC.

## ANGKRINGAN JOGJA Ruang Kota dan Gaya Hidup yang Terus Berubah

**Sekar Mangalandum**

Asisten Penelitian di Indonesian Visual Art Archive (IVAA)  
Jalan Patehan Tengah 37 Yogyakarta 55133 Telepon +62-274-375247  
E-mail : mangalandum@yahoo.fr

### ABSTRACT

*The tide of city newcomers toward Jogja has been very intense within these last ten years, with purposes wide-ranging from simply travelling to studying. Media exposed incessantly the image of Jogja's ambience. This had made quite an impact that the city government designated angkringan as a culinary attraction. Imaging angkringan is imaging the city, for angkringan exists just right on the street and street is a representation of the city. Before, angkringan operated insomuch as the general-public's economical and communicatory sphere—this is “angkringan rakyat”. Nowadays, certain angkringan appeared to indicate higher class and lifestyle, targeting upper-middle élites—this is “angkringan elit”. While angkringan rakyat is hawked by the grassroots to earn living; angkringan elit is managed by stakeholder, namely capitalist, to pursue as much profit as opportunity allows. Obviously, Jogja is changing into lifestyle! Coexisting in one same arena, each with its own devotees, angkringan rakyat as well as angkringan elit has nothing to do but sharing the urban space. Howsoever brand-new and eye-catching angkringan elit's design be, angkringan rakyat does not lose its typical savour that contributes dynamism to the urban space. This paper is looking forward to searching and portraying, at the same moment, the changes on Jogja's urban space through a typical signifier, angkringan, which was established since more than 5 decades in Jogja's streets, by approaching the historical dimension, its changing appearance, design, and ownership. Angkringan rakyat and angkringan elit's coexistence reaffirms the everchanging visage of Jogja.*

**Keywords:** angkringan, design, lifestyle, change, urban space

### 1. PENDAHULUAN

Gelombang liburan menuju Jogja semakin marak dalam 10 tahun terakhir<sup>1</sup>. Apa yang membuatnya demikian? Faktor teknologi, media, promosi pariwisata, dan hasrat para pemodal untuk menanggung keuntungan ada di belakang semua itu.

Harus diakui, di Jogja, atmosfer budaya dan tradisi masih bertahan, termasuk pamor kraton, kharisma situs arkeologis, serta bangunan-bangunan cagar budaya. Akan tetapi, yang secara khusus membuat Jogja menjadi istimewa adalah dimensi historisnya, sekalipun kebanyakan orang tidak berpikiran sampai ke situ: bahwa Jogja adalah satu-satunya kota yang tak pernah menyerah kepada penguasa kolonial.

Seorang pegawai negeri yang telah menyelesaikan studi S2 di UGM Jogja dan kini kembali ke posnya di Departemen Perdagangan, Jakarta, berkata, ketika dia melanjutkan studi di Jogja, dia tidak dibekali “sangu” yang cukup, sementara alokasi dana terbesar dia pakai untuk buku dan fotokopi. Menyiasati situasinya, dana untuk makan sehari-hari mau-tidak mau dia tekan untuk mensubsidi kebutuhannya akan buku dan fotokopi. Angkringan

---

<sup>1</sup> Ditunjukkan Berita Resmi Statistik yang dipublikasikan Badan Pusat Statistik (BPS) DIY, data penumpang kereta api dan pesawat jurusan Jakarta-Jogja maupun Jogja-Jakarta, liputan media cetak dan elektronik.

pun menjadi “sang penyelamat” bagi dia dan kebanyakan teman-temannya yang datang dari luar kota Jogja dengan kondisi mirip: “*sangu*” terbatas. Setelah studi S2-nya selesai dan dia kembali bertugas di Jakarta, secara reguler dia “pulang” ke Jogja untuk mengunjungi ibu kos dan warung-warung angkringan tempatnya makan sehari-hari dulu itu.

Oleh Pemerintah Kota Jogja, hal-hal personal seperti di atas ditangkap sebagai peluang untuk meningkatkan pendapatan kota. Dengan target Jogja menjadi pusat wisata kreatif pada tahun 2010, nostalgia pun mulai digarap sebagai salah satu cara promosi pariwisata. Angkringan tak pelak menjadi salah satu ruang nostalgia yang mereka soroti dan angkat ke permukaan.

Dalam 50 tahunnya di bumi Jogja, angkringan dilanda perubahan. Berdirinya angkringan-angkringan elit yang didukung oleh ekspos media mempertegas bahwa Jogja dirambah para pemodal besar dengan cukup cepat. Perubahan ini saling berimbas pada lingkup yang lebih besar, yakni kota Jogja. Profil Jogja berubah. Identitas ruang kota ini sebagai milik rakyat mengabur, beralih menjadi arena gaya.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Angkringan Bertumbuh (Sejarah Angkringan)

Angkringan dibawa ke Jogja oleh Mbah Pairo dari Klaten. Mula-mula Mbah Pairo berdagang di emplasemen Stasiun Tugu Jogja pada tahun 1950 (Utomo, 2006; Redaksi Explore Indonesia, 2008). Angkringannya bukan gerobak dorong, melainkan pikulan khas Klaten dan masih bertahan di Jogja hingga saat ini. Generasi setelah Mbah Pairo ialah Lik Man yang mulai berjualan tahun 1969. Pada April 2010, sudah ada tiga angkringan pikulan yang berjajar di samping Angkringan Lik Man. Keempatnya bernaung di bawah satu tenda, berlokasi di Jl. Wongsodirjan. Orang Jogja lebih sering menyebutnya Angkringan Kopi Joss<sup>2</sup>. Angkringan gerobaklah yang paling lazim dijumpai di Jogja. Tahun 1990-an, mulai banyak angkringan macam ini di kaki lima. Orang bisa menemukannya hampir di setiap seratus meter trotoar, tikungan jalan, pertigaan, maupun perempatan.

Meski sebagian besar pedagang angkringan di Jogja berasal dari Klaten (khususnya dari Cawas), angkringan di Klaten tidak sebanyak di Jogja. Di Solo, orang-orang tidak mengenal *angkringan*, tetapi *hik*. Penamaan ini merupakan *onomatopeia* dari suara yang dibuat si penjual ketika menjajakan dagangan, “Ting ting hiiiik!” Seruan “hik” ini pastilah begitu kental aksen Jawanya sehingga para *bloggers* yang mewarta secara *on-line* menggambarkan dengan ejaan “hiiiik... iyeeek!” (Mulyadi, 2010). Nama *hik* ini kemudian dibuatkan kepanjangan *hidangan istimewa (à la) kampung*.

Sementara itu di Jakarta, angkringan dikembangkan menjadi tren. Gaya kerakyatan angkringan tidak dapat dipertahankan sebab yang disukai pangsa pasar Jakarta bukanlah tenda dan gerobak, melainkan semiresto dan *franchise*. Kebutuhan yang mendesak untuk mereka penuhi di angkringan bukan lagi kebutuhan perut, melainkan psikologis, kebutuhan akan waktu dan ruang di antara kesibukan. “Kadang di Jakarta, kita duduk agak lama sudah diusir-usir karena tempatnya buat pembeli yang lain. Kalau di [angkringan] sini bebas, mau tiduran juga bisa. Sedangkan kita buka dari jam 3 sore sampai 3 dini hari,” tutur seorang pendiri angkringan di Bekasi, Sartono, asal Sukoharjo, pada tahun 2009 (Wiyono, 2009).

Kalau di Jakarta angkringan sudah bergaya semiresto dan ber-*franchise*, angkringan yang dibawa ke luar Jawa dipertahankan gaya rakyatnya. Suhadi, seorang warga Jogja, membuka usaha angkringan di Lampung pada awal tahun 2009 (Elwina, 2009). Suhadi

---

<sup>2</sup> Kopi joss adalah kopi yang ke dalamnya dicemplungkan arang yang panas membara dari anglo.

memilih tepian jalan di daerah Gedongmeneng, Bandar Lampung, untuk menempatkan gerobaknya. Harga murah, logat Jawa, dan kopi joss adalah bagian dari angkringan di Jogja yang dibawanya ke Lampung. Di Lampung yang belum semetropolitan Jakarta, “sekadar” angkringan bertenda dan bergerobak masih memancarkan daya tarik.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode observasi ke 4 angkringan rakyat berbeda dan 2 angkringan elit; dengan metode wawancara terhadap 2 orang yang bekerja membantu pemilik angkringan rakyat, 1 karyawan angkringan elit, dan 6 pengangkring (pelanggan angkringan) berbeda; serta dengan metode pustaka. Dipilih pendekatan sejarah supaya akar angkringan di jalan kota Jogja terpahami dari dimensi historisnya. Pendekatan komparatif juga digunakan selama menilik angkringan rakyat dan angkringan elit yang berada bersama-sama (*coexists*) di ruang kota agar potret Jogja yang berubah tampak nyata kepada pembaca melalui tulisan ini.

Batasan pembahasan dalam penelitian ini adalah hal berubahnya angkringan Jogja dalam wujud dan citranya dari yang kerakyatan menjadi yang bergaya dan berkelas. Perubahan wujud dan citra angkringan membuat ruang kota, profil, dan identitas Jogja itu sendiri berubah. Bahasan penelitian ini diharapkan memberi sumbangan cara pandang untuk penataan ruang kota Jogja dan kota-kota di luarnya agar berani berpihak pada rakyat, tidak hanya memenangkan pesona gaya hidup (*lifestyle*) dan arogansi ekonomi.

Demi kekayaan tulisan, ditetapkan bahwa yang menjadi penanda suatu angkringan adalah makanan dan minuman (yang spesifik) yang dijualnya: nasi kucing, gorengan, baceman, sate usus, sate telur puyuh, wedang jahe, teh, kopi, dan/atau susu.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Angkringan Tradisional dan Angkringan Elit

Di Jogja, muncul para “pemain baru” yang bermodal besar, yang menciptakan angkringan gaya baru (angkringan elit). Angkringan elit tersebut berkonsep *exclusive café* seperti The House of Raminten dimiliki seorang pengusaha batik terkemuka di Jogja. Angkringan pemodal besar lain, T’Nong, dibuka tahun 2008 dengan slogan “Angkringan gaya loe!”, milik seorang pengusaha *event organizer*. Pemilik angkringan elit ialah para pengusaha, sama sekali berbeda dengan pemilik angkringan rakyat.

Meskipun demikian, angkringan rakyat masih juga dikunjungi oleh orang-orang Jakarta yang tampak “gaya” sekalipun secara fisik, angkringan rakyat amat sangat tidak “gaya”. Mungkin mereka sekadar ingin mencoba saja seperti pada suatu malam pembukaan Festival Kebudayaan Tionghoa Yogyakarta tahun 2010. Sebuah keluarga dari Jakarta datang ke Angkringan Lik No. Si ibu dan anak perempuannya bergaya *chic*, sementara sang ayah tampak melangkah dengan berwibawa di samping mereka. Berempat dengan si anak laki-laki, keluarga itu memilih dan memilah bungkusan nasi kucing. Dari gesturnya, keluarga ini menunjukkan perasaan tidak familiar. Si ayah memprotes ketika ditawarkan sate kikil, si ibu menanyakan apakah sate-sate itu matang, si anak laki-laki kecewa pada sate *kulit* ayam. Oleh kelas menengah seperti keluarga ini, makanan angkringan tradisional “dicurigai” sebagai tidak higienis dan tak bernutrisi. Kemudian si anak perempuan memesan air mineral dan saudaranya berujar, “Teh botol.”



Tentu saja, angkringan tradisional tidak menyediakan air mineral ataupun teh botol. Yang ada justru minuman seperti teh, teh *kampung*<sup>3</sup>, kopi, wedang jahe, wedang tape.

Ciri khas kelas menengah ke atas yang mapan juga diejawantahkan dalam pembaruan bentuk fisik pada angkringan elit. Gerobak beroda dua dan bertenda diganti dengan bangunan permanen. Untuk membangunnya, dipilih material yang sekiranya akan mengesankan suasana alami atau bahkan “mendesa”. Misalnya kayu, bambu, dan atap ijuk. Tidak lupa desain dan dekorasi interior dirancang menarik. Ada pula angkringan gaya baru yang dengan sengaja ditempatkan di pelataran samping rumah pemiliknya. Bentuk fisik seperti pondok-pondok berlantai dua dibangun pula, tentulah untuk memaksimalkan daya tampung pengunjung. Lain halnya dengan angkringan gaya lama, pedagangannya mesti setiap hari membongkar pasang gerobaknya. Menjelang senja, gerobak didorong menuju tempat mereka berjualan. Tenda dipasang, bangku pun diturunkan. Sementara itu, angkringan gaya baru sudah lepas dari kegiatan bongkar pasang setiap hari.

Mengamati angkringan gaya lama dan gaya baru, keduanya sama-sama menyediakan banyak waktu untuk dihabiskan pengunjung. Pada angkringan gaya lama, jam buka angkringan yang satu, tanpa diatur oleh kesepakatan bersama, bergantian dengan jam buka angkringan yang lain, seakan aplosan. Akan tetapi angkringan gaya baru, dengan modal besar, mampu “memborong” jam buka. Angkringan gaya baru buka hampir 24 jam. Salah satunya buka pukul 9.00-00.00 dalam tujuh hari seminggu. Pengunjung dapat ia jaring sebanyak-banyaknya untuk mengantungi laba sebesar-besarnya.

Di angkringan gaya baru, atmosfer guyub yang melingkungi “gerobak dengan tenda” tidak lagi yang utama. Pengunjung diberi layanan yang profesional. Di tengah banyaknya angkringan gaya lama di jalan-jalan Jogja, angkringan gaya baru tentu mesti menghadirkan dirinya secara berbeda. “Beda dari yang lain” sangat penting sebagai bagian dari pemasaran (*marketing*). Mereka menciptakan suasana khas, interior didesain sedemikian rupa, melibatkan properti-properti unik. Pencahayaan yang minimalis dipertahankan, meniru umumnya angkringan gaya lama, sekalipun tidak dengan lampu petromaks.

Makanan yang menjadi penanda suatu angkringan adalah nasi kucing. Tambahan omelet membuat nasi kucing angkringan elit menjadi Barat. Di angkringan gaya baru di kawasan elit Kotabaru nasi kucing disediakan dalam porsi yang bervariasi. Sebagian besar angkringan gaya lama membungkus nasi kucing dalam kertas minyak cokelat, kertas koran bekas, dan/atau daun pisang. Tetapi, ada juga angkringan gaya lama yang menghidangkan nasinya di atas piring. Pemilik angkringan gaya baru mengkreasi menu-menu baru yang tidak terdapat di angkringan gaya lama. Di antara yang sama-sama teh, angkringan gaya lama menawarkan teh *nasgithel*<sup>4</sup>, sedangkan salah satu angkringan gaya baru menawarkan teh *gajah ndhekem*<sup>5</sup>. Di antara yang sama-sama kopi, Angkringan Lik Man dan Lik No menyediakan kopi joss, sementara angkringan gaya baru yang lain menawarkan kopi cappuccino moccaramello.

### Angkringan dalam Citra Suasana dan Gaya Hidup

Bagaimanapun canggihnya angkringan gaya baru, orang-orang berkantung cekak seperti mahasiswa atau para seniman muda Jogja masih saja pergi ke angkringan gaya lama untuk memenuhi kebutuhan perut. Di angkringan, mereka berjumpa, tidak hanya dengan sesama mahasiswa atau seniman, tetapi juga para pembecak dan tukang

---

<sup>3</sup> Teh yang ke dalamnya dicampurkan jeruk keprok yang dibelah. Alih-alih diperas agar keluar airnya, jeruk dibiarkan saja mengapung/mengambang—*kemampul* dalam bahasa Jawa—dalam gelas teh.

<sup>4</sup> Singkatan dari *panas legi kenthel* yang artinya ‘panas, manis, kental’.

<sup>5</sup> ‘Gajah mendekam’.

bangunan. Sambil makan, orang-orang muda itu *nongkrong* dan mengobrol satu sama lain, dengan pengunjung yang lain, atau dengan pemilik angkringan yang bersangkutan. Greg Sindana, seorang seniman muda, bercerita bahwa di angkringan tenda Jl. Abubakar Ali, Kotabaru para tukang becak duduk, makan, mengobrolkan politik, mempercakapkan pandangan pribadi mereka. Keunikan angkringan tenda tampak dari adanya komunikasi kerakyatan lintas kota dan provinsi. Tukang becak, warga Jogja, serta para pendatang (pelajar, mahasiswa, ataupun wisatawan) tumpah menjadi satu di pinggir jalan. Bagi mereka, angkringan adalah celah (*space*) di sela kesumpekan. Maka, jalan menunjukkan dirinya sebagai ruang komunikatif kerakyatan.

Belakangan ini, semakin banyak yang meminjam nama angkringan untuk *event* diskusi, festival, pameran, judul program radio, tayangan televisi, juga tajuk website. Lembaga swadaya Jogja IMPULSE menamai diskusi rutin mereka “Angkringan Sokrates”. SMAN 3 Padmanaba Jogja menamai festival dan pameran mereka pada April 2010 “Angkringan Budaya”. Ketika orang bermaksud menyebut “sebuah kesempatan—ruang dan waktu—untuk berbincang-bincang dalam suasana informal yang mengakrabkan ataupun untuk mengadakan dialog serius dengan cara santai bersahabat”, kesemuanya cukup diungkapkan dengan satu kata. Angkringan. Dengan demikian, angkringan pun boleh dimiliki semua orang. Dan inilah kota Jogja itu sendiri.

Tetapi, media (pers) telah membangun pencitraan angkringan tersendiri yang disebarkan sampai ke luar Jogja. Media membuat tajuk pada angkringan gaya lama sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari orang yang bermukim di Jogja, melekatkannya dengan citra *wong cilik* yang mereka bahasakan sebagai “masyarakat kelas bawah” (laman <http://wikimapia.org>). Angkringan rakyat pun dipersepsi sebagai “tempat diskusi bagi masyarakat Jogja” (Wanto, 2009) atau “ruang diskusi publik” (laman <http://wikimapia.org>) yang menyalurkan “rintihan masyarakat arus bawah” (*Kedaulatan Rakyat*, 2009).

Seiring kecanggihan teknologi informasi, citra kota Jogja sebagai kota angkringan dirilis besar-besaran oleh para *bloggers*. Salah satunya adalah Gurat Ungu Senja. *Blogger* bersangkutan mewarta dalam <http://wisata.kompasiana.com>, tertanggal 28 Februari 2010, “Saat ini angkringan telah bergeser menjadi tempat tempat kongkow alternatif di Jogja, munculnya angkringan di sepanjang bantaran [K]ali Code menjadi begitu semarak dan hidup. Angkringan di bantaran [K]ali Code berbeda dengan tempat lain, karena pengunjung tak lagi duduk di kursi panjang, tetapi ber[alih] ke atas tikar yang digelar di sepanjang trotoar. Bantaran [K]ali Code malam hari begitu hidup, mulai pukul 17.00 hingga pagi tempat tersebut menjadi begitu marak.”

## 5. KESIMPULAN

Bagi suatu kota, gaya penting untuk pariwisata. Dari situ nadi suatu kota bisa mempertahankan denyut. Menurut Ketua Yayasan Widya Budaya Yogyakarta, Jogja menjadi tujuan wisata karena kekuatan budayanya sehingga wisatawan tertarik mengunjungi kota tersebut. Jogja pun, setelah menyandang gelar sebagai kota pendidikan dan kota budaya, ditargetkan sebagai pusat wisata kreatif pada Tahun Kreatif tingkat nasional, tahun 2009. Senada dengan Ketua Yayasan Widya Budaya Yogyakarta, Direktorat Jenderal Pengembangan Destinasi Departemen Kebudayaan dan Pariwisata RI berpendapat bahwa wisata kreatif adalah jenis wisata yang mengandalkan pengembangan aset budaya. Kekuatan atau aset budaya yang hendak dikembangkan pemerintah untuk pariwisata Jogja sudah bukan lagi hanya keraton ataupun bangunan warisan Belanda, melainkan kuliner. Di dalamnya, termasuklah angkringan. Pada dasarnya, pengembangan pariwisata kreatif ini bertujuan untuk menjual Jogja. “Tantangan kita, bagaimana wisata kreatif di DIY itu layak jual,” begitu kata Kepala Badan Pariwisata Provinsi DIY.

Tujuan menjual mengakibatkan ruang ekonomi kota Jogja terbuka lebar untuk dimasuki dan dirasuki oleh para “pemain baru” bermodal besar. Mereka masuk ke segala sektor, termasuk sektor informal (ruang ekonomi kerakyatan). Maka sama seperti kota-kota besar lainnya, kota Jogja mulai berwajah kapitalis, yang “menjual sekaligus dijual”. Diekspos oleh berbagai media yang gencar meromantisasi citra suasana Jogja. Sehingga suka atau tidak suka, pencitraan terhadap angkringan menunjukkan pencitraan terhadap kota sebab angkringan hanya ada di jalan<sup>6</sup> dan jalan adalah milik kota. Angkringan di Jogja, yang pada mulanya adalah ruang ekonomi kerakyatan, ruang yang terbuka untuk setiap rakyat yang memutuskan mencari nafkah di jalur lambat usaha dagang makanan, dan ruang di mana para penarik becak, para tukang, *transvestites*, duduk bersama untuk makan dan bercakap-cakap tentang banyak hal dengan para seniman dan mahasiswa yang berkantong tipis kini telah menjadi ruang prospektif untuk para pemodal besar. Tidak mengherankan sebab mereka *capable* membuat perubahan signifikan pada angkringan sambil tetap mempertahankan ciri angkringan sebagai tempat semua orang [berduit] berkumpul. Mereka mendorong pencitraan baru atas angkringan dengan tujuan memenuhi selera orang-orang Jakarta yang bertandang ke Jogja. Para pemodal besar mencuatkan angkringan sebagai gaya hidup. Tak pelak, Jogja *pun* menjadi gaya hidup!

Akan tetapi, jika ditilik, “sejarah angkringan di Jogja merupakan sebuah romantisme perjuangan menaklukkan kemiskinan,” demikian penuturan *blogger* Agus Mulyadi tentang angkringan dan kota Jogja. Dan mengingat cara pandang seperti ini masih ada dalam ingatan sebagian orang Jakarta yang bertandang ke Jogja, bahwa mereka paham angkringan pada mulanya adalah milik *wong cilik* yang berjuang mencari nafkah, bahwa inilah yang melatarbelakangi kenangan romantik mereka tentang angkringan tenda di jalanan Jogja. Sebagian dari orang-orang Jakarta sendirilah yang tak mau kehilangan kenangan romantik mereka akan masa-masa studi mereka di Jogja yang akan ikut menentukan angkringan tenda tetap eksis—selain, tentu saja, para *wong cilik* Jogja langganan angkringan tenda serta seniman dan mahasiswa (plus para calon mahasiswa berkantong cekak dari luar daerah) yang sekarang masih tetap (dan pasti akan) berdomisili di Jogja. Dengan penggemar sendiri-sendiri, angkringan “berbagi arena”, angkringan tenda bergaya lama mencari nafkah, yang elit bergaya baru menanggung laba.

Meskipun sedang didangkalkan sebagai sekadar gaya hidup, Jogja tetap istimewa. Terhadap pengaruh-pengaruh luar seperti neoliberalisme atau kapitalisme, pintu Jogja sudah terbuka. Seperti terlihat pada arena angkringan yang telah menjadi semakin sesak oleh kehadiran para pemodal besar. Tetapi, dalam tendensi mereka hendak mengubah Jogja, dampak yang mereka akibatkan justru di-Jogja-kan oleh rakyat. Sukar untuk mendeskripsikannya secara gamblang, namun secara kasat mata ini nyata-nyata terlihat: angkringan elit milik pemodal besar tidak mencaplok angkringan tradisional milik rakyat. Keduanya justru hidup berdampingan! Masing-masing mempunyai pangsa pasarnya, pelanggan mereka berbeda kelas. Maka, angkringan rakyat tidak mungkin punah. Perjalanan waktu telah menunjukkan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. “Buletin dan Radio Komunitas Angkringan”, (*On-line*), (<http://wikimapia.org/4512137/id/Buletin-Radio-Komunitas-ANGKRINGAN>), diakses pada tanggal: 22 Februari 2010)
2. Elwina, S., 2009, “Nasi Angkringan, Nuansa Yogya di Gedongmeneng”, dalam Lampung Pos, (*On-line*), (<http://www.lampungpost.com/cetak/cetak.php?id=2009022305551457>), diakses pada tanggal 23 Februari 2010).

---

<sup>6</sup> Jalan dengan “peran”-nya pada ruang fisik kota.

3. "FJR Kenang Rendra dari Angkringan", 2010, dalam *Kedaulatan Rakyat*, (*On-line*), (<http://www.krjogja.com/news/detail/670/FJR.Kenang.Rendra.Dari.Angkringan.htm/>), diakses pada tanggal: 23 Februari 2010).
4. Mulyadi, A., 2010, "Sejarah Angkringan", (*On-line*), (<http://sekedartahu.blogspot.com/2010/01/sejarah-angkringan.html>), diakses pada tanggal: 22 Februari 2010).
5. Redaksi Explore Indonesia, 2008, "Angkringan Lik Man", (*On-line*), (<http://www.explore-indo.com/beranda/40-kuliner/82-angkringan-lik-man.pdf>), diakses pada tanggal: 18 Maret 2010).
6. Senja, G. U., 2010, "Memburu Angkringan", (*On-line*), (<http://wisata.kompasiana.com/2010/02/28/memburu-angkringan>), diakses pada tanggal 19 Maret 2010).
7. Utomo, Y. W., 2006, "Angkringan Lik Man", (*On-line*), (<http://yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/places-of-interest/angkringan-lik-man/>), diakses pada tanggal: 22 Februari 2010).
8. Wanto, 2010, "Menyambut Malam dengan Segelas Teh Gula Batu", dalam *Bernas* edisi 5 Oktober 2009, (*On-line*), (<http://www.bernas.co.id/news/cybermetro/DIY/9714.htm>), diakses pada tanggal: 22 Februari 2010).
9. Wiyono, 2010, "Angkringan Ki Asem, Menggeliat Saat yang Lain Terlelap", dalam *Majalah Pengusaha*, (*On-line*), (<http://majalahpengusaha.com/content/view/1209/28>), diakses pada tanggal: 22 Februari 2010).

-----

## PENGARUH GAYA HIDUP TERHADAP PERSEPSI KOTA SURABAYA

Rully Damayanti

Jurusan Arsitektur

Universitas Kristen Petra- Surabaya

E-mail : [rully@petra.ac.id](mailto:rully@petra.ac.id)

### ABSTRACT

*Understanding environment is a psychological process between the environment and the observer. According to Lynch (1960), the observers identify, organize, and give meaning to the environment they contacted with, especially environment with strong visual character. Pierre von Meiss (1986) believes that environment elements with strong visual character will give specific meaning to its surrounding through its identity, such as emphasis, chaotic, repetition and geometric character. The case study, Surabaya city, is a historical city known as Kota Pahlawan, which is very well known as its city icon of Tugu Pahlawan, Patung Suro-Boyo, Hotel Majapahit and Balaikota. The paper will identify current environment understanding (perception) based on research with respondents from students at 7<sup>th</sup> semester in three years. The research undertook mental map survey and discussion with the respondents to identify the human perception to Surabaya city in this contemporary living. The mental map survey was conducted by Lynch in 1950-1960 in order to formulized the theory of 'Imageable City'. The research result shows that there is a change in terms of landmark of the city, the change is driven by the lifestyle of youth generation in Surabaya. The perception of the city is really depending upon the observer' routine activity inside the city. The final results of the research are specific characteristics of landmark and path that are the respondents believe as the most little effort to remember as elements of reference in orientating their activity inside the city.*

**Keywords:** imageability, perception, path, landmark

### 1. LATAR BELAKANG

Kota merupakan produk budaya yang sangat beragam satu dengan yang lainnya, karena jaringan pembentuknyapun sangat beragam. Menurut Mumford (1968), kota sangat spesifik terhadap budaya, tidak ada dua kota pun yang sama persis, meskipun memiliki latar belakang budaya yang serupa. Meskipun tiap kota sangat spesifik, tetapi Lynch percaya bahwa ada kesepakatan publik mengenai elemen-elemen yang dikenal pada suatu kota (Lynch 1960).

Secara historis, pusat perdagangan Surabaya sudah ditata untuk memiliki penanda atau ikon sebagai identitas kawasan (Dick 2002). Surabaya hingga kini diyakini memiliki ikon-ikon lingkungan yang juga memberikan karakter kuat terhadap perjuangan masyarakat Surabaya. Diantaranya adalah Tugu Pahlawan, Patung Suro-Boyo, Hotel Majapahit dan Gedung Balaikota. Kota Surabaya telah berumur lebih dari 700 tahun, dan tentunya telah memberikan makna dan arti tertentu bagi warga maupun pendatanginya. Kekuatan ekonomi Surabaya, yang didukung dengan lengkapnya segala fasilitas perdagangan, pendidikan, perkantoran dan juga perumahan, semakin lama semakin berkembang. Fasilitas tersebut memberikan penanda atau ikon bagi kota Surabaya seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan kota mengarah ke kota modern.

Paper ini ditulis berdasarkan penelitian dengan fokus pertanyaan penelitian: apakah ikon-ikon kota ini masih dikenali oleh generasi muda saat ini? Apakah ikon-ikon tersebut masih memberikan makna bagi pengamat kota, khususnya generasi muda? Pertanyaan ini akan memberikan refleksi terhadap perencanaan kota dan juga strategi

pengembangan kota agar tetap menjaga identitas yang semestinya ada dan senantiasa dilestarikan.

Menurut Lynch di bukunya *A Theory of Good City Form* (1981), menyatakan bahwa komponen dari *city-senses* yang berkaitan erat dengan form/ bentuk (arsitektur) adalah *sense of place* dan *sense of formal structure*. *City senses* ini adalah salah satu dari dimensi yang harus dipenuhi suatu kota untuk menjadi kota ideal. *Sense of place* adalah segala sesuatu yang kasat mata dan memiliki makna, karena berkaitan erat dengan budaya. Hal ini dapat menghadirkan atau mengembalikan memori dan perasaan tertentu terhadap sesuatu yang kasat mata di area perkotaan. Sedangkan *sense of formal structure* berkaitan erat dengan kemampuan seseorang terhadap orientasi di dalam setting kota (*mental map*). Lynch sendiri berpendapat melalui bukunya *Image of The City* (1960) dan *A Theory of Good City Form* (1981) bahwa pengenalan terhadap elemen fisik yang kasat mata (*legible*) berpengaruh kuat kepada pengenalan identitas kota. Untuk itu, penelitian ini dibatasi kepada pengenalan landmark dan struktur kota Surabaya.

## 2. TEORI IMAGEABLE CITY

Teori Imageable City oleh Kevin Lynch pada prinsipnya adalah pengembangan hasil penelitian yang berasal dari keilmuan psikologi lingkungan. Pada tahun 1950 Kevin Lynch mencoba memformulasikan persepsi lingkungan khususnya terhadap kota melalui penelitiannya. Temuan Lynch dari penelitian ini dianggap paling signifikan dalam ilmu persepsi lingkungan (arsitektur dan perkotaan) karena teknik/ metode yang dipakai melalui *mental map* yang dianggap paling mampu mengkaitkan antara ide abstrak (persepsi) dan ide nyata melalui pemahaman struktur kota (*master-plan*). Penelitian Lynch ini difokuskan pada orientasi manusia di skala lingkungan yang relatif luas dengan mengenali simbol dalam lingkungan yang familiar (Von Meiss 1986). Penelitian Lynch dilaksanakan dalam waktu hampir sepuluh tahun di tiga kota Amerika, yaitu: Boston, Los Angeles dan Jersey, tahun 1950 sampai 1960. Simbol atau image atau elemen lingkungan kota ini diperlukan sebagai arahan dalam bergerak dan untuk menemukan arah (*way finding*), disamping itu juga dapat memberikan keamanan secara emosi. Menurut Gibson (1950) kemampuan ini merupakan kebutuhan mendasar dari semua makhluk hidup didalam lingkungannya.

*"Our thesis is that we are now able to develop our image of the environment by operation on the external physical shape as well as by an internal learning process, indeed, the complexity of our environment now compels us"*

(Lynch, 1960, hal.12)

Menurut Lynch, dalam menandai lingkungannya, faktor kekuatan visual (*imageability/ apparency*) menjadi sangat dominan. Semakin kuat faktor visual, semakin kuat pula elemen tersebut diingat/ dipahami oleh si-pengamat. Karena secara prinsip ada tiga hal dari elemen kota yang akan diingat oleh pengamat, yaitu: elemen yang memberikan identitas, elemen yang mengarah kepada pola kota, dan elemen yang memberikan makna (baik kepada individu maupun secara sosial). Untuk itu, Lynch hanya akan fokus kepada elemen kota visual yang memberikan makna bagi si-pengamat.

Menurut Lynch di buku *A Theory of Good City Form* (1981), ada beberapa faktor utama yang perlu diperhatikan dalam menghadirkan kota yang ideal, yang disebut sebagai dimensi (*dimensions*). Dimensi tersebut yaitu: *vitality, senses, fit, access, control, efficiency* dan *justice*. Di dalam *senses* sendiri, mencakup tiga hal, yaitu: *sense of place, sense of event/ occasion, dan sense of formal structure*. Di dalam buku ini, Lynch menyatakan bahwa tidak hanya melalui kekuatan visual saja kota dianggap sebagai kota ideal, tetapi dari banyak faktor lain yang mempengaruhi, diantaranya kemampuan kota memenuhi kebutuhan dasar penghuni, ketersediaan fasilitas penghuni untuk beraktifitas dan juga rasa terhadap ruang-ruang kota yang bermakna. *Sense of place* sendiri adalah segala sesuatu yang kasat mata dan memiliki makna, karena berkaitan erat dengan

budaya. Sedangkan *sense of formal structure* berkaitan erat dengan kemampuan seseorang terhadap orientasi di dalam setting kota (*mental map*), selain itu dipengaruhi oleh kegiatan sehari-hari dan budaya seseorang.

Jika dikaitkan dengan teori 'Imageable City', kualitas visual pada suatu kota terletak pada kekuatan *sense of place* dan *sense of formal structure* yang dihadirkan oleh elemen-elemen kota tersebut. Kualitas visual ini yang dikatakan Lynch mampu menjadikan suatu kota tersebut ideal dan nyaman untuk ditinggali. Elemen-elemen kota yang memiliki kualitas visual yang baik, pasti mampu menghadirkan *sense of place* dan *sense of formal structure* yang baik pula. Sehingga dapat dikatakan bahwa kota tersebut memiliki kualitas visual yang baik. Menurut Lynch (1960), ada lima elemen kota mendasar yang mampu memberikan kualitas visual bagi kota. Elemen yang diteliti Lynch adalah: path, edges, nodes, landmark dan distrik. Elemen-elemen inilah yang dianggap sebagai lima elemen utama yang paling kasat mata dan terasa di kawasan kota. Semakin kuat kelima elemen ini, semakin kuat kualitas visual kotanya, yang berarti semakin baik kotanya memberikan kualitas *imageable* terhadap pengamat.

### 3. METODE PENELITIAN

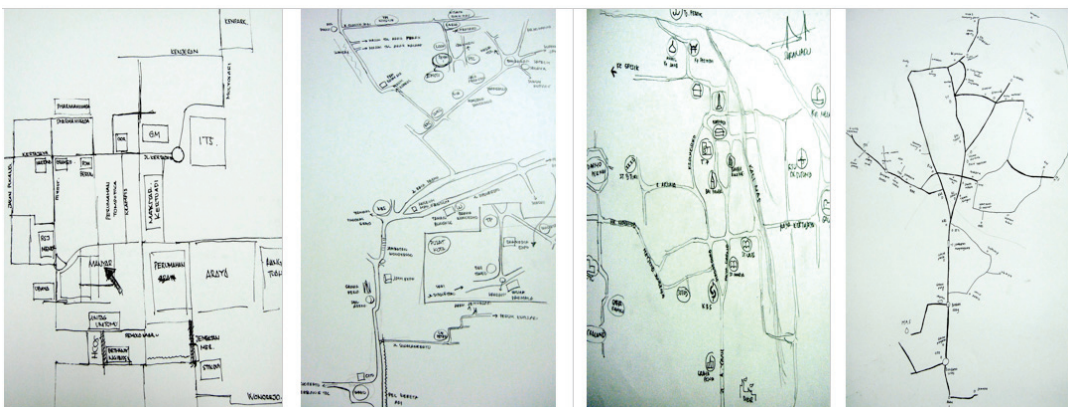
Penelitian yang menjadi dasar paper ini adalah penelitian kuantitatif terbatas atau sederhana, data kuantitatif dipakai untuk membuat kesimpulan peta mental secara argumentatif berdasarkan diskusi dan penelaahan literatur. Responden adalah 82 mahasiswa semester 7 Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra, khususnya mahasiswa Mata Kuliah Arsitektur Kota selama tiga tahun ajaran (6 kelas). Teknik penelitian dijabarkan berdasarkan tahapan:

**Tahap persiapan;** proses pengumpulan data literatur. Buku-buku Lynch ditelusuri secara mendalam, termasuk teknik peta mental yang sudah diaplikasikan beserta kemungkinan kendala yang ada.

**Tahap pengumpulan data:** tahap pengambilan data dari mahasiswa. Pelaksanaan pengumpulan data dibagi dalam beberapa tahap yaitu:

- Penggambaran peta mental. Dalam waktu terbatas (maks.15 menit) mahasiswa diminta untuk menggambarkan peta Surabaya keseluruhan.
- Pengisian angket. Secara acak, diambil 10% dari responden untuk mengisi angket untuk mengetahui alasan mengapa responden mengatakan fasilitas-fasilitas tertentu (5 tertinggi) merupakan fasilitas yang mudah mereka ingat.
- Diskusi mendalam dengan beberapa responden, untuk menggali lebih dalam data yang didapat dari angket dan peta mental.

**Tahap rekapitulasi data dan analisa;** tahap merekapitulasi peta mental, angket dan hasil diskusi. 82 peta mental ditabulasi kedalam tabel dan peta mental keseluruhan.



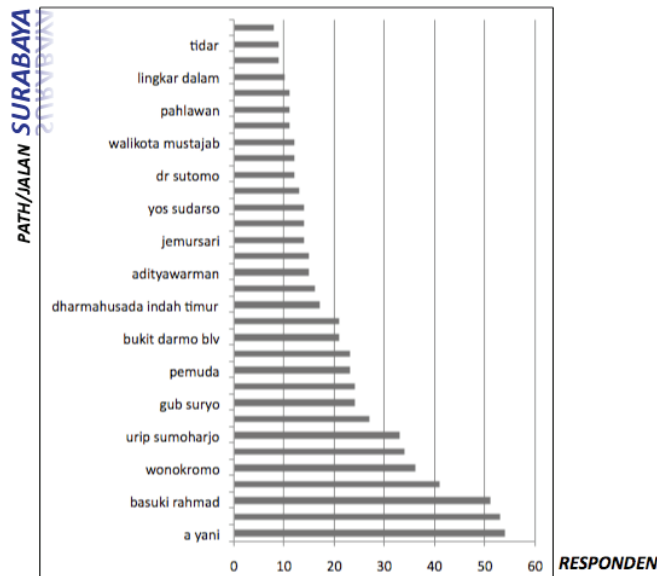
Gambar 1. Beberapa hasil mental map responden





yaitu kesamaan fungsi lahan disekitarnya membuat pengamat mudah untuk mengingat, sehingga menjadi kekuatan referensial dalam berorientasi.

**Tabel 1:** Tabel path kota Surabaya berdasarkan kekuatan referensial



Karakter jalan yang juga penting bagi pengamat adalah **karakter spasial**. Semakin kuat karakter spasialnya, semakin kuat juga jalan itu dipakai dalam berorientasi. Karakter ekstrim (lebar sekali atau sempit sekali) akan mudah diingat. Seperti contoh jalan A.Yani yang sangat lebar, dan jalan Siwalankerto yang sempit. Karena Siwalankerto adalah cabang pertama dari A.Yani, maka kontrasnya itu semakin terasa. Karakter spasial biasanya juga didukung **karakter façade** dari bangunan sekitarnya. Jalan Embong Malang terasa semakin lega dan longgar karena bangunan di sisi kiri (satu arah dari utara) relatif bangunan berlantai banyak, sedangkan disisi kanan adalah bangunan rendah satu lantai. Façade sekitar juga bisa terbentuk dari jajaran pohon yang dominan, seperti di jalan Raya Darmo. Pohon-pohon besar yang seolah-olah memberikan naungan bagi kendaraan yang melintas, memberikan pemahaman visual tersendiri bagi pengamat.

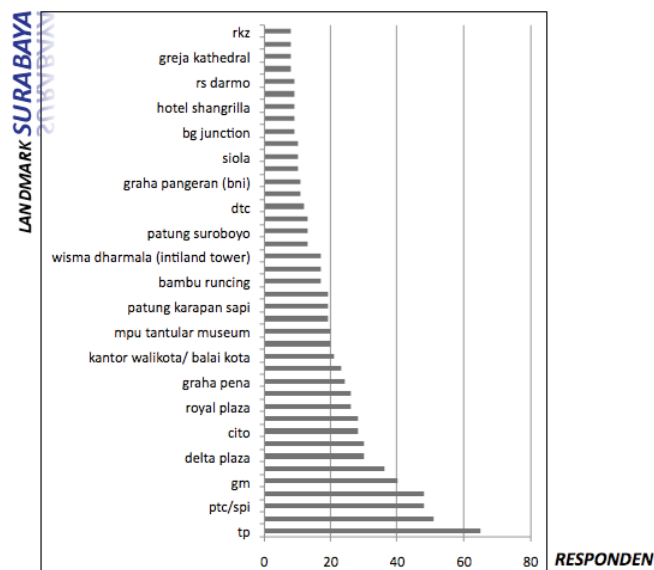


**Gambar 3.** Suasana jalan di Surabaya dengan karakter referensial yang kuat

Path juga mudah diingat karena **kekuatan tujuan** (destination) dari jalan tersebut. Contoh yang jelas adalah jalan Yos Sudarso, sebagian jalan ini adalah satu arah dan menuju jelas kepada satu ending yaitu kantor Walikota Surabaya (juga sebagai landmark yang kuat). Kekuatan arah dari suatu jalan ditentukan juga dari panjang dan pola jalan. Jika jalan tersebut cukup panjang dan berliku-liku, maka pengamatan terhadap tujuan

(destination) menjadi melemah. Berbeda dengan jalur utama Surabaya yaitu A.Yani (dan jalan-jalan kelanjutannya), tujuannya terasa yaitu CBD Surabaya di Tunjungan Plaza. Hal ini lebih didukung karena terasa gradasi façade sekitar dari arah Waru menuju pusat kota, yaitu dari bangunan rendah dan renggang menuju bangunan tinggi dan padat. Kesan menuju distrik yang semakin bernilai ekonomi tinggi sangat terasa karena perbedaan ini. Jalan ini terus terjaga identitasnya hingga nodes Blauran (meskipun melemah) dan terus mengarah ke selatan menuju klimaks yang lain yaitu Tugu Pahlawan. Kekuatan Tugu Pahlawan sebagai klimaks kurang kuat karena jalan yang mengarahkannya terlalu sempit dan berbelok menuju klimaks.

**Tabel 2:** Tabel landmark kota Surabaya berdasarkan kekuatan referensial



Faktor yang paling mempengaruhi landmark memiliki kekuatan referensial bagi pengamat dalam berorientasi di dalam lingkungan kota adalah **kekuatan internal** dari landmark tersebut. Yang dimaksud kekuatan internal adalah fasilitas yang terdapat didalamnya, seperti tingkat kelengkapan fasilitas, tingkat modern fasilitas, dan tingkat kepentingan dari fasilitas tersebut. Seperti contoh pada Tunjungan Plaza (TP), pusat perbelanjaan ini adalah yang terlengkap di Surabaya, sehingga semakin banyak orang mengingat TP sebagai pusat perbelanjaan terlengkap (dan mungkin juga sering dikunjungi karena kelengkapannya) maka semakin banyak pengamat yang menyebut TP sebagai elemen kota dengan kekuatan referensial yang sangat kuat (dapat dilihat di peta mental). Galaxy Mall selain diingat karena kekuatan visualnya, juga karena kekuatan internal pada tingkat kemodernan fasilitas. Graha di dan Balai Kota dikenal sebagai landmark kota karena faktor kepentingan dari fasilitas itu sendiri; sebagai pusat pemerintahan dan rumah tinggal pemimpin pemerintahan Kotamadya.

Landmark yang juga dianggap memiliki kekuatan visual sebagai referensi lingkungannya adalah yang cenderung memiliki **kekонтрасан** terhadap lingkungan. Kekонтрасан bisa tercipta karena ketinggian bangunan yang berbeda dengan lingkungannya, seperti pada bangunan BRI Tower dan Galaxy Mall. BRI Tower merupakan bangunan tertinggi di kawasan yang sebagian besar bangunan dengan ketinggian sedang dengan fungsi bisnis. Selain itu Galaxy Mall karena ketinggian dan ukurannya yang sangat kontras dengan settingnya di kawasan perumahan Dharmahusada.

Karakter kontras lainnya bisa didapat melalui bentuk, langgam, warna dan material bangunan. Seperti contoh pada bangunan Graha di dan Balai Pemuda, dimana kedua

bangunan ini memiliki **kekhasan** pada tatanan arsitekturalnya dibandingkan dengan sekitarnya. Graha berlanggam arsitektur kolonial dengan sempadan bangunan depan yang cukup lebar dengan tatanan taman yang formal. Balai Pemuda memiliki keunikan bentuk arsitektural dengan bentuk lengkung sebagai fokus disertai dengan bangunan yang berkarakter terbuka dari segala arah. Keunikan-keunikan inilah yang membuat kedua bangunan tersebut menjadi salah satu landmark Surabaya yang cukup signifikan.



**Gambar 4.** Landmark kota Surabaya dengan karakter referensial yang kuat

Selain faktor kekuatan visual, faktor yang juga mempengaruhi kekuatan referensial landmark adalah **lokasi**. Jika kekuatan visual dari landmark tersebut relatif lemah (tidak kontras terhadap lingkungan), tetapi diimbangi dengan lokasinya yang vital dari lingkungan tersebut, maka dapat dikatakan kekuatan referensial landmark tersebut menjadi kuat. Seperti contoh pada Kebun Binatang Surabaya (KBS), Tugu Pahlawan dan City of Tomorrow (Cito). KBS terletak di lokasi yang sangat strategis yaitu di penghujung Jl. Darmo sebagai terusan dari Jl. A.Yani yang merupakan jalur utama Surabaya. Tugu Pahlawan dan Cito selain memiliki kekuatan kontras visual yang kuat, faktor lokasi juga sangat kuat. Tugu Pahlawan yang sangat kuat karena lokasinya yang seolah-olah berada di alun-alun, ruang terbuka yang luas setelah kepadatan bangunan dari arah selatan ke utara. Cito sendiri terletak di Bundaran Waru yang merupakan nodes pertama memasuki kota Surabaya dari arah utara.

Dapat dilihat dari keseluruhan landmark yang disebutkan oleh responden, ada beberapa yang disebutkan sedikit sekali atau bisa dikatakan memiliki kekuatan referensial relatif lemah meskipun secara visual bangunan tersebut memiliki kekuatan arsitektural yang lebih dari pada bangunan lainnya. Seperti contoh bangunan Wisma Dharmala, bangunan ini memiliki keunikan dalam bentuknya, yaitu bangunan tinggi yang berjenjang kearah belakang dan pada tiap lantainya memiliki tritisan sehingga berkesan bangunan tinggi yang tropis. Hanya kurang dari seperempat responden yang menganggap Dharmala sebagai penanda lingkungannya. Kekuatan referensial sesuatu juga sangat tergantung dengan **jalur/path yang dilewati**, apakah sesuai dengan kekuatan jalan sebagai jalur transportasi utama dan arah melihat pengamat di atas kendaraan. Dharmala sendiri terletak di sisi kanan jalan jalan dua arah dimana arus terbanyak dari arah selatan ke utara. Sehingga dapat dikatakan bahwa keberadaan Dharmala kurang dianggap kekuatannya dalam mengenal lingkungan kota karena berada berlawanan dengan arah transportasi teramai dan terutama di kota Surabaya.

Kekekutan referensial yang timbul karena kekuatan visual yang kontras juga bisa tercipta dari image yang negatif, kesan negatif yang disandingkan dengan kesan positif maka elemen berkesan negatif itu bisa memiliki kekuatan referensial yang kuat. Seperti contoh pada TP, selain karena kekuatan positifnya karena kekontrasan bentuk bangunan, kekuatan lokasi dan juga fasilitas bangunan tersebut, juga karena jalan menuju TP seringkali macet sehingga banyak orang mengingat fasilitas ini karena penanda image negatif yang tercipta. Contoh yang lain adalah Vida, dimana pusat perbelanjaan ini pada

saat hujan eringkali banjir yang cukup tinggi. Karena kesan negatif inilah, pengamat menjadi ekstra perhatian kepada landmark tersebut dalam berorientasi di lingkungannya.

## 5. GAYA HIDUP DAN PERSEPSI KOTA

Kehidupan kontemporer saat ini banyak dipengaruhi teknologi dan globalisasi. Efek dari globalisasi diantaranya: mobilitas besar-besaran (*hyper-mobility*), komunikasi global, dan proses penetralan terhadap arti ruang dan jarak (Sassen 2001), adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi ikon-ikon kota. Seiring dengan perubahan inilah, persepsi terhadap kota juga berubah. Pada jaman ini manusia lebih cenderung untuk menyukai sesuatu yang praktis dan cepat, begitupula hal-hal yang menyangkut kesehariannya, termasuk dalam berperilaku. Menurut Talcot Parsons, terdapat empat hirarki dalam manusia berbudaya yaitu: sistem budaya, sistem sosial, sistem kepribadian dan sistem perilaku. *Lifestyle* atau gaya hidup adalah suatu perilaku yang diulang-ulang dalam kurun waktu tertentu menjadi suatu kebiasaan. Karena gaya hidup sangat berkaitan dengan keputusan dalam kegiatan keseharian dan budaya seseorang, maka pembahasan pengaruh gaya hidup dimulai pada karakter budaya dan gaya hidup dari responden.

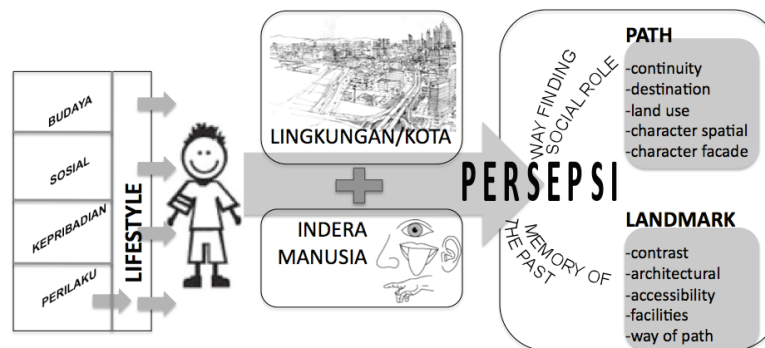
Seperti yang dijelaskan di Metode Penelitian, responden adalah mahasiswa Arsitektur semester 7, usia antara 20-22 tahun, sebagian besar berasal dari kehidupan ekonomi keluarga menengah keatas, dan berkendara dengan mobil dalam mobilitasnya. Anak muda dengan karakter ini kegiatan kesehariannya pasti berkaitan erat dengan sekolah dan hiburan atau rekreasi. Seperti yang dapat dilihat di mental map, semua pengamat menyebutkan kampusnya sebagai landmark utama kota karena yang setiap hari mereka kunjungi, meskipun landmark tertinggi adalah Tunjungan Plaza (TP).

Banyak faktor yang mempengaruhi pemilihan TP menjadi landmark utama. Selain faktor eksternal (kekuatan visual: kontras), juga faktor internal (seperti kelengkapan dan kemodernan fasilitas). Karena faktor internal inilah, anak muda dengan karakter seperti diatas memilih untuk melakukan kegiatan rekreasinya di tempat ini. Berdasarkan diskusi mendalam, ada yang menyatakan karena tidak adanya fasilitas lain selengkap TP, tidak ada yang semodern TP dan tidak ada yang semudah TP pencapaiannya. Tetapi terlebih daripada itu, budaya 'ngemall' sudah menjadi gaya hidup anak muda dengan karakter tersebut. Setiap mereka memiliki waktu luang, mereka akan lebih memilih untuk 'ngemall' baik bersama keluarga maupun teman-teman. Mall sudah menjadi tempat wajib untuk bersosialisasi. Selain itu, hampir seluruh responden meyakini bahwa budaya 'ngemall' ini bukan dari generasi mereka saja, tetapi sudah terbentuk dari kecil, karena orang tua mereka selalu memberikan pilihan untuk ke mall sebagai tempat rekreasi (sangat sedikit yang mengatakan diajak ke pantai Kenjeran, museum Mpu Tantular atau KBS).

Menjadi menarik di temuan penelitian bahwa KBS adalah landmark tertinggi kedua setelah TP. Setelah dilakukan diskusi mendalam, hanya sekitar satu hingga dua kali dalam hidup responden mengunjungi KBS. Dapat disimpulkan disini, KBS menjadi penanda lebih karena faktor lokasi yang strategis sehingga mudah diingat untuk menjadi penanda lingkungan. Hal ini juga sama dengan Tugu Pahlawan, Balai Pemuda dan Balaikota.

Berdasarkan pemahaman citra kota yang telah diteliti, pengamat kota Surabaya mempersepsikan struktur kota sebagai sesuatu yang linier sejalan dengan path utama yaitu aksis A.Yani-Darmo-Basuki Rahmad. Pemahaman referensial pengamat pada aksis utama ini juga sejalan dengan pengenalan banyaknya landmark kota yang dianggap kuat disepanjang aksis ini. Pertumbuhan kotapun selalu sejalan dengan generator perkotaan yang ada disepanjang jalan ini, dimana hampir seluruh kegiatan pengamat tergantung dengan keberadaan aksis tersebut. Dari analisis urban ekonomi, dapat dibuktikan juga, semakin kuat aksis tersebut berarti semakin tinggi pula nilai dan intensitas lahan disekitarnya (Balchin 2000).

Begitu pula persepsi yang diperoleh dari penelitian, mayoritas pengamat merasakan dengan cukup kuat kualitas spasial dan facade dari aksis ini, juga kualitas tujuan (destination) menuju kearah pusat kota. Kualitas ini diperoleh dari perubahan kepadatan, ketinggian dan fungsi bangunan yang melingkupinya, yaitu menjadi semakin padat, tinggi dan bersifat komersial. Karakter refensial ini menurut Lynch (1960) yang membuat path/jalan menjadi elemen kota yang paling mudah untuk dikenali dan diingat, karena kekuatan struktur formalnya. Persepsi yang tercipta di kawasan sebelah selatan Kantor Walikota juga melemah, bahkan tidak dikenali sama sekali kecuali beberapa landmark dikawasan tersebut (THR, ITC, JMP dll). Demikian pula halnya dengan sisi timur dan barat jalur utama, hanya sedikit sekali yang memiliki persepsi kuat untuk berorientasi. Banyak hal yang menyebabkan hal ini, yang terutama adalah karena kecenderungan manusia untuk lebih mengenali sesuatu yang berkaitan erat dengan struktur-formal lingkungan. Dapat dilihat di peta mental, pengenalan path disepanjang jalur utama cukup dominan dan pengenalan terhadap landmark juga cukup detail.



**Gambar 3.** Diagram hubungan gaya hidup dan persepsi kota

Diagram diatas adalah kesimpulan dari penelitian yang menjadi dasar paper ini. Berangkat dari pemahaman lifestyle yang lahir dari budaya hingga kekuatan persepsi terhadap path dan landmark. Pengujian persepsi kota Surabaya melalui teknik yang dipakai Lynch, menunjukkan bahwa pengenalan terhadap path/ jalan dan landmark berguna bagi pengamat untuk kepentingan berorientasi di lingkungan kota, memori masa lalu, peran sosial, dan kepuasan emosi. Landmark dan path yang memiliki kekuatan referensial yang kuat adalah bukan semata-mata karena kekuatan visual dan spasialnya saja, tetapi lebih kepada keterikatannya terhadap masa lalu (seringnya ke fasilitas tersebut atau terkait dengan nilai historis kota), dan peran sosialnya yang tercermin dalam kekuatan internal dari fasilitas itu. Sedikit pengamat yang mengkaitkan dengan kepuasan emosi dalam mengenali elemen referensial kota, karena ternyata beberapa menyatakan bahwa kekontrasan terkadang membuat sesuatu itu mudah diingat. Kontras dalam hal negatifpun bisa menjadi kekuatan referensial, yang dalam hal ini dapat dikatakan bahwa memiliki kepuasan emosi yang rendah.

## 6. KESIMPULAN

Persepsi kota Surabaya yang telah teridentifikasi dan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi kota dipengaruhi erat oleh perilaku seseorang, dimana perilaku adalah runtutan dari sistem budaya.
2. Landmark kota Surabaya yang memiliki kekuatan referensial terkuat adalah: Tunjungan Plaza, Kebun Binatang Surabaya dan Pakuwon Trade Centre.



3. Path kota Surabaya yang memiliki kekuatan referensial terkuat adalah: A.Yani, Raya Darmo dan Basuki Rahmad.
4. Kekuatan referensial landmark kota tergantung dari beberapa karakter diantaranya: kontras dengan lingkungan, keunikan arsitektur, aksesibilitas lokasi, kekuatan internal fasilitas, dan arah path/ jalan.
5. Kekuatan referensial path kota tergantung dari beberapa karakter diantaranya: menerus (continuous), tujuan yang terdefinisi (langsung terlihat atau bertahap), pemanfaatan lahan disekitar, karakter spasial, dan karakter façade.

Penelitian yang menjadi dasar paper ini adalah penelitian awal yang selanjutnya perlu dikembangkan lagi, seperti memperluas responden, baik dalam usia, strata sosial dan ekonomi. Karena faktor-faktor ini cenderung memiliki pengaruh kuat dalam pengamat mempersepsikan kota. Penemuan dari penelitian ini merupakan awalan bagi temuan-temuan selanjutnya, untuk dapat merumuskan citra kota Surabaya pada jaman ini.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

1. Balchin, P. I., David; Chen, Jean, *Urban Economics; a global perspective*, New York, Palgrave, 2000
2. Dick, Howard, 2002, *Surabaya, city of work*, Ohio University Center for International Studies, Ohio
3. Gibson, James.J, 1950, *The Perception of the Visual World*, Greenwood Press Publisher, Westport
4. Lynch, Kevin, 1960, *The Image of the City*, MIT Press, Cambridge
5. Lynch, Kevin, 1981, *A Theory of Good City Form*, MIT Press, Cambridge
6. Mumford, Lewis, 1968, *The Urban Prospects*, Harcourt Brace & World Inc, New York
7. Sassen, Saskia, 2001, *The Global City*, Princeton University Press, New Jersey
8. Von Meiss, Pierre, 1986, *Elements of Architecture: from form to place*, Van Nostrand Reinhold Publisher, New York

-----



## TRAVEL BY DESIGN AS A PART OF LIFESTYLE IN ARCHITECTURE

**Eko Nursanty**

Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik  
Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Semarang  
E-mail : [santy@archuntagsmg.co.cc](mailto:santy@archuntagsmg.co.cc)

### ABSTRACT

*This paper starts from the idea that the environment and the city can be designed to alter travel behavior that cost is quite high at this time. In other words, striving for two things at once, such as reducing use of motor vehicles while improving the quality of the environment in general by improving the pedestrian environment, transit spaces, all in the form of a beautiful and pretty, pedestrian-friendly and comfortable.*

*Human movement, as a travel is not simple. Starting from the movement of people from home to workplace and back home. Travel from home to school and back home. Each trip reflects the choice place to stay, where to work, attend school, when to work, at home, how do the left and go home and what process behind the choice of travel when leaving and returning. Each decision depends on the opportunities available, and they in turn explained by several characteristics, resources, and values of workers, their families, their employers, people around, and of course the built environment sidewalks, streets, bus routes, and other public transportation routes that connect the home to work. Most of the journey in modern times, need a place, and various other things that create the journey itself. The journey is the result of merging human factors, space and the systematic circulation is not fully understood in spatial processes in architecture. But because of travel poses many challenges, and opportunities, this would be better to be understand more.*

*Planning strategies to reduce traffic congestion and improve the quality of air need to continue to get serious attention. Some effort needs to be done will be more influential to emphasize the potential and reducing the role of the built environment. This paper is expected to member overview of the elements that play a role in travel design, behavior that occurs therein and implementation of a new design that can be used as an alternative in the field of architecture.*

**Keywords:** people travel, design, built environment, circulation, urban form.

### 1. PENDAHULUAN

Para perencana yang telah merancang dan membangun jalan raya, hanya membangun secara fisik dan tidak secara sosial. Mereka melihat tugas mereka sebagai pembangun sebuah jalan dan bagaimana kapasitas jalan tersebut dapat memenuhi aliran kendaraan tertentu sesuai ketentuan dan tujuan sirkulasi.

Mereka jarang diminta untuk mengubah bentuk perkotaan untuk mempengaruhi pola perjalanan atau arus perjalanan itu sendiri. Sebaliknya, mereka mengambil pola perjalanan yang ada sebagai sistem tertentu, dirancang sebuah sistem jalan untuk memenuhi permintaan saat ini dan proyeksi, dan membangun. Selama bertahun-tahun, dengan pengecualian rencana oleh Olmsted (1924) dan beberapa orang lainnya, hubungan hanya antara desain perkotaan dan transportasi mobil dalam lingkungan,

sering memberi pemasukan yang rendah, yang diturunkan dengan membuka lebih banyak upaya untuk mengakomodasi jalan raya baru.

Gagasan bahwa perencanaan transportasi tidak akan memanipulasi bentuk kota bahkan diformalkan dalam proses perencanaan yang masih mendominasi hampir semua proyek transportasi di dunia.

Hampir setiap proyek transportasi yang besar dimulai dengan proyeksi kebutuhan perjalanan. Berapa banyak orang membutuhkan sistem yang membawa dari satu lokasi ke lokasi lain? Jawaban standar dapat diperoleh dari apa yang dikenal sebagai "metode empat-langkah" estimasi kebutuhan perjalanan.

Metode ini pertama awalnya membagi wilayah perkotaan menjadi beberapa zona kecil. Data survei ini kemudian berkumpul pada berapa banyak orang yang tinggal di setiap zona dan bekerja di setiap zona, dan seringkali diperlukan karakteristik dari penduduk dan pekerjaan. Menggunakan model empat langkah, satu maka dapat membuat arus lalu lintas dari zona ke zona untuk perjalanan pagi dan sore. Arus perjalanan dimodelkan sebagai fungsi penggunaan lahan, seperti kepadatan perumahan di dalam zona, zona kepadatan kerja, dan variabel lain (untuk karya awal seperti ini, lihat Mitchell dan Rapkin, (1954); referensi lebih baru termasuk Domencich dan McFadden, 1975; Ortuzar dan Willumsen, 1994; Garrett dan Wachs, (1996). Yang penting, penggunaan lahan, desain urban, dan elemen lain dari lingkungan binaan, sejauh bahwa mereka terwakili dalam model empat-langkah, digunakan untuk memprediksi arus pergerakan dari zona ke zona. Perencanaan Transportasi jarang mencoba untuk memanipulasi lingkungan binaan untuk mempengaruhi pola perjalanan.

Pada saat ini telah banyak terjadi perubahan. Berbagai strategi perencanaan menarik dan semakin berpengaruh mengusulkan keberangkatan yang radikal dari praktek di masa lalu. Sementara mereka berbeda dalam banyak hal, upaya-upaya berbagi tujuan membatasi penggunaan mobil dan keyakinan bahwa cara terbaik untuk melakukannya adalah dengan membentuk kembali bentuk kota.

## **2. KAJIAN PUSTAKA :**

Salah satu ide perencanaan paling populer tahun 1980-an dan 1990-an adalah sekumpulan konsep desain yang sekarang dikenal sebagai New Urbanism. Upaya ini telah menerima tantangan dari pemikiran ulang hubungan antara bentuk, skala, dan pergerakan di lingkungan perkotaan modern.

Para Arsitek adalah pendukung yang paling terlihat nyata, terutama tim Miami dari Andres Duany dan Elizabeth Plater-Zyberk (1991, 1992), paling dikenal untuk pekerjaan mereka di komunitas Seaside, Florida-cast sebagai kota Pelabuhan Laut di tahun 1998. Sementara proposal dan pelaksanaan proyek berbeda dalam banyak hal, mereka berbagi penekanan pada pembentukan rasa komunitas yang sering hilang di lingkungan yang baru dikembangkan, untuk sebagian besar dicapai dengan mencampur penggunaan lahan dan menghasilkan lebih banyak orang yang keluar dari mobil mereka.

Popularitas ide-ide ini rasanya tidak mengherankan. Sangat mudah bagi keluhan tentang mobil dan bentuk lingkungan untuk mendapatkan perhatian kita. Mobil mencemari udara dan kemacetan lalu lintas memakan waktu kita, apa pun nilai keseluruhan mobil dalam masyarakat mobile. Mobil juga cenderung memonopoli "ruang publik" jalan, yang selalu menjadi elemen kunci dari struktur sosial (Appleyard, 1981; Lynch, 1981; Kostof, 1991, 1992; Southworth dan Ben-Joseph, 1995, 1997). Dengan demikian, lingkungan baru dibangun yang tampaknya kehilangan daya tariknya, dan mungkin dalam hal tertentu mereka kekurangan fungsionalitas juga. Akan sulit untuk mempertahankan bahwa banyak perkembangan baru berupa lingkungan yang benar dalam arti sosial, karena jumlahnya sedikit di lingkungan fisik mereka untuk menghubungkan penduduk mereka secara pribadi atau publik selain dari jalan-jalan yang luas dan tema arsitektur yang umum dari rumah mereka. Proposal bagi banyak desain umumnya juga kurang cukup ramah. Mereka mudah

di mata, untuk satu hal, dan akrab dengan kesadaran diri. Para desainer menyadari bahwa untuk membujuk orang untuk lebih banyak berjalan, lingkungan harus lebih menyenangkan untuk dilalui berjalan dan tujuan harus lebih dekat secara jarak.

Beberapa bukti survei menunjukkan bahwa banyak pinggiran kota lebih dipilih untuk ditinggali di kota-kota, atau setidaknya di komunitas menyerupai (Inman, 1993), dan memiliki efek yang lebih dengan mencoba untuk memberikan: lingkungan fisik yang dapat mengundang lingkungan interaksi, daripada menghalangi timbulnya interaksi, dan penggunaan lahan dan pola jalan yang lebih memungkinkan perjalanan dengan berjalan kaki, semua dalam cara dan penampilan yang konsisten dengan rasa kebersamaan dari sebuah perkotaan. Pada prinsipnya, dengan demikian menerima desain baru, bukan suatu tantangan, cukup banyak orang ingin hidup dengan cara ini. Dampak dari pemikiran tersebut pada para profesional adalah terutama "arsitektur" dalam arti bahwa desain dan skala elemen yang mendominasi.

Bidang lain yang berpengaruh adalah teori sosial. Pinggiran kota mengisolasi orang-orang yang tidak lagi berinteraksi dengan orang lain di tempat umum. Sebaliknya, menurut beberapa pengamat, warga pinggiran kota secara khas menyendiri untuk bekerja, menuju klub kesehatan, bioskop, dan pusat perbelanjaan, di mana setiap interaksi sosial hanyalah bayangan dari kehidupan publik yang beragam kota-kota besar (diskusi terkait dan menarik masalah tersebut banyak ditemukan dalam Waldie, 1996).

Area utama adalah di mana desain telah menemukan penemuan yang populer adalah kebijakan transportasi. Keluhan masyarakat tentang kemacetan mobil dan kualitas udara telah meninggalkan perencanaan sangat terhadap cara-cara baru mengurangi penggunaan mobil, namun pilihan mereka terbatas. Biaya transit keluar dari proporsi keuntungan yang diharapkan, dan strategi perencanaan transportasi konvensional tidak mengubah kasih sayang kebanyakan orang terhadap mobil mereka (Giuliano, 1989; Deakin, 1991; Wachs, 1993a, 1993b). Perubahan mendasar dalam pola penggunaan lahan dipandang oleh beberapa orang sebagai alat berpotensi yang lebih menjanjikan, dan ide ini telah menemukan jalan ke peningkatan jumlah perencanaan publik dan dokumen kebijakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas udara atau kemacetan dengan cara land-use/transportation keterkaitan (San Diego, 1992; Los Angeles, 1993; San Bernardino, 1993).

Sebagai solusi untuk semua masalah ini, para desainer mengusulkan untuk membangun apa yang mereka anggap sebagai lebih kecil dan lebih hidup, yaitu masyarakat yang lebih manusiawi dan dalam banyak hal membangkitkan era di masa lalu. Karena mobil, dalam pandangan banyak desainer urban baru, adalah nyawa dari bentuk urban yang cacat, sebuah prinsip utama dari desain baru adalah pembebasan dari mobil (misalnya, Warren, 1998). Sedangkan desainer dari komunitas baru tampaknya tidak berangkat untuk membuat kebijakan transportasi, mereka merasa sulit untuk menghindari.

Awal, mereka menyadari transportasi yang sangat penting untuk tujuan yang lebih luas dari desain mereka. Andres Duany baru-baru ini dikutip dalam *Consumer Reports* (1996) yang mengatakan bahwa unsur-unsur transportasi dari Urbanisme baru saat ini dianggap yang paling penting. Meskipun arsitek dan perencana kota mempromosikan ide-ide ini biasanya mereka berhati-hati untuk menekankan banyak bahan yang diperlukan untuk memperoleh hasil yang diinginkan, berupa penegakan jalan untuk membuka jaringan lokal, yang "menenangkan" lalu lintas, integrasi yang lebih baik dari penggunaan lahan dan kepadatan, dan sebagainya yang berkembang dan sejumlah fitur perencanaan di hampir semua kombinasi dari unsur-unsur sebagai perbaikan aksiomatis. Kesimpulan yang berjalan secara otomatis akan terjadi penurunan pada perkembangan penggunaan lahan dan menarik seperti yang telah dilaporkan sebagai fakta virtual di hampir semua diskusi tentang prinsip-prinsip desain baru.

Di tempat dimana masih memiliki perhatian yang bersifat tradisional dengan menyediakan kapasitas jalan, upaya transportasi baru fokus pada efek samping yang tidak diinginkan dari penggunaan mobil, termasuk polusi udara dan kemacetan lalu lintas yang bersifat nonwork. Lebih jauh, mereka fokus baik secara implisit dan eksplisit pada perjalanan. Kepadatan multi fungsi antara menggunakan lingkungan dengan ruang-ruang publik sering dirancang untuk mendorong perjalanan berjalan ke toko-toko, sekolah, tempat penitipan anak, dan hiburan. Fokus pada perjalanan nonwork konsisten dengan semakin pentingnya perjalanan nonwork dalam perjalanan sehari-hari. Lebih dari tiga-perempat dari semua perjalanan perkotaan adalah untuk tujuan nonwork (NPTS, 1993). Di daerah perkotaan, kemacetan lalu lintas tidak lagi ketat pada jam sibuk (Gordon, Kumar, dan Richardson, 1989a).

Tujuan menggunakan desain urban sebagai kebijakan transportasi memiliki pendahulu yang cukup kuat dalam perdebatan keseimbangan pekerjaan-perumahan yang menonjol dicapai pertama di tahun 1980-an (Cervero, 1989b; Giuliano, 1991). Pendukung jobshousing berpendapat bahwa masyarakat pinggiran kota pada dasarnya tidak seimbang antara yang tinggal terkonsentrasi di beberapa lingkungan sementara pekerjaan terkumpul di taman kantor. Menurut pendukung jobshousing menyeimbangkan, tanah tersebut dipisahkan secara tegas akan membuat perjalanan menggunakan mobil untuk hampir ke semua komuter pinggiran kota. Di sisi lain, jika perencana telah merancang masyarakat dengan menggunakan fungsi lahan yang campuran, menempatkan beberapa pekerjaan di dekat tempat tinggal, banyak orang lebih mungkin akan bisa berjalan, transit penggunaan, atau carpool untuk bekerja. Fokus pada lahan campuran menggunakan perancangan untuk mengurangi perjalanan mobil membayangi tema yang serupa dalam prinsip-prinsip desain saat ini. Dari perspektif transportasi, rencana baru mengambil ide itu dan diterapkan untuk semua perjalanan, serta perjalanan nonwork.

### **3. STUDI BENTUK KOTA DAN PERJALANAN**

Seperti ide utama dalam makalah ini adalah penggunaan bentuk perkotaan untuk memecahkan masalah lalu lintas. Oleh karena itu, makalah ini berfokus pada tiga hal, yaitu:

1. Bagaimana cara bekerjanya? Jika kita membangun kota dan pinggiran kota secara berbeda, akankah penduduk mengurangi jam berkendara penduduknya? Tujuan utama perencanaan di sini adalah untuk menjelaskan cara yang tepat untuk menjawab seperti pertanyaan, untuk lebih memahami bagaimana bentuk perkotaan umumnya mempengaruhi bagaimana orang berpergian. Perlu juga dianalisis kedua studi sebelumnya dan data baru pada perilaku perjalanan yang telah diamati. Singkatnya, sementara banyak hal yang mempengaruhi bentuk kota pada kebutuhan mengemudi sebagai sesuatu yang jelas dan terbukti. Dapat dikatakan dengan lebih optimis, bahwa dimungkinkan keadaan di mana desain perkotaan berpotensi untuk mengubah perilaku perjalanan.
2. Kapan rencana baru akan dilaksanakan? Terdapat banyak usulan desain bagi masyarakat dengan fitur ini, tapi terjadi beberapa perkembangan aktual. Salah satu penjelasan adalah bahwa perencanaan penggunaan lahan di Amerika Serikat adalah sangat domain dilakukan oleh pemerintah kota, tetapi sejauh mana kota-kota ingin, dan memang dilakukan, rencana penggunaan lahan terhadap transportasi tidak diketahui kapan akan dimulai. Memahami secara intensif perilaku orang-orang pemerintah daerah sangat penting jika rencana baru dimulai untuk berpindah dari ide untuk berlatih. Sebaiknya mulai menempatkan masalah ini dalam konteks yang lebih besar dari peraturan pemerintah jenis lingkungan, dan menyajikan analisis yang sistematis dan studi kasus suatu strategi pembangunan yang spesifik: pembangunan transit-oriented. Kota intensif

tampaknya menjadi faktor kunci dalam menjelaskan jenis lingkungan yang dibangun. Jadi, ya, desain baru dapat dibangun, namun pemahaman yang mendalam mengenai motif otoritas penggunaan lahan lokal tampaknya menjadi kunci.

3. Akhirnya, apakah jenis strategi ini adalah ide yang baik? Apa yang menjadi pro dan kontra? Apakah mengurangi mengemudi merupakan solusi untuk masalah yang terkait dengan penggunaan mobil? Bagaimana desain urban baru dibandingkan dengan yang lain mendapatkan tanggapan kebijakan yang mungkin timbul untuk masalah transportasi?

#### **4. KESIMPULAN : PERJALANAN YANG TERDESAIN**

Pertanyaan yang paling tentang hubungan antara penggunaan lahan dan transportasi selama abad terakhir memberikan kekhawatiran akan pengaruh infrastruktur transportasi terhadap pola pembangunan. Para analis bertanya bagaimana jalan raya dan transit massal berkontribusi terhadap tren desentralisasi, bagaimana mereka mempengaruhi keseimbangan lokal pekerjaan dan perumahan, atau bagaimana mereka mempengaruhi pola investasi komersial. Ide dasarnya adalah: Orang yang memilih rumah mereka dan menemukan bisnis mereka sebagian didasarkan pada kedekatan mereka untuk bekerja, tujuan potensial lainnya, dan pasar bagi produk mereka dan tenaga kerja secara umum.

Artinya, biaya transportasi setiap orang dan hal-hal selain ruang tergantung pada jarak dan sumber daya yang diperlukan. Setelah biaya ini tetap, mungkin dengan pembentukan pusat kota atau titik transshipment, harga tanah di setiap lokasi ditentukan oleh permintaan. Hal ini pada gilirannya ditentukan, sekali lagi sebagian, dengan bagaimana orang dengan sejumlah banyak uang yang telah dihabiskan untuk biaya transportasi yang berkaitan dengan lokasi itu. Yang mendorong banyak konsep sederhana hasil inti dalam teori ekonomi klasik perkotaan: Tanah dan harga perumahan akan cenderung menurun dengan jarak dari mana orang ingin pergi. Selain itu, tanah lebih mahal pada lokasi tertentu, situs yang lebih mungkin diberikan akan dikembangkan secara padat sebagai pembangun trade off biaya konstruksi terhadap biaya satuan lahan. Jadi, kepadatan juga diharapkan menurun dengan jarak dari lokasi pusat. Dalam kesetimbangan, rumah tangga dan perusahaan akan memilih untuk mencari berdasarkan evaluasi masing-masing pasar trade-off antara biaya transportasi dan permintaan mereka untuk ruang.

Dalam pandangan ini, perumahan di daerah pinggiran adalah hasil dari tiga faktor utama: biaya perjalanan menurun akibat konstruksi jaringan jalan bebas hambatan atau transit, meningkatnya pendapatan per kapita dikombinasikan dengan pilihan oleh beberapa untuk banyak lebih besar dengan mengorbankan biaya Komuter yang lebih tinggi, dan ketidakmampuan orang miskin atau mereka yang menghadapi diskriminasi pasar perumahan untuk mengikutinya. Pandangan ini didasarkan pada model daerah perkotaan dengan pusat kerja yang dominan dikelilingi oleh pinggiran perumahan. Namun majikan sering memilih untuk mencari di luar pusat kota, baik untuk tanah murah atau untuk mengurangi kemacetan tenaga kerja mereka semakin pinggiran kota. Banyak daerah pinggiran kota sekarang pekerjaan pusat yang menyamai dan kadang-kadang melampaui tingkat pekerjaan dan kepentingan ekonomi dari pusat kota. Dengan demikian, teori lokasi standar perkotaan tidak lagi berlaku dalam bentuk yang bersih ke daerah metropolitan yang cukup banyak.

Di kebanyakan kota terdapat banyak pusat-pusat dan subcenters, menarik yang berpusat tunggal konvensional pada struktur perkotaan menjadi berbagai bentuk multinuklear. Kekuatan ini ditekankan oleh kejadian tumbuh rumah tangga multiworker dan lokasi yang relatif tak terduga pada pekerjaan masa depan ketika lokasi kerja bergerak antara subcenters di pasar tenaga kerja umum.

Selain pengaruh perubahan lokasi kerja dan desentralisasi pekerja pada perkotaan, maka semakin jelas bahwa perjalanan untuk bekerja tidak lagi pengalaman perjalanan yang menentukan. Jauh lebih sedikit dari setengah perjalanan mobil hari ini adalah perjalanan pulang pergi, dan perubahan perilaku yang muncul dalam perjalanan yang dijelaskan di atas tidak mungkin memiliki efek yang substansial pada formulir perkotaan, sebagian besar yang mapan, kecuali di pinggiran.

Oleh karena itu, pengaruh investasi transportasi di perkotaan cenderung bervariasi dengan waktu tersebut. Kausalitas keterkaitan dan bahkan jelas dalam beberapa kasus, tetapi ada juga bukti kuat bahwa efek tersebut berkurang dan mungkin tidak penting dalam banyak hal.

Para Insinyur dan perencana telah lama dipekerjakan, dengan keyakinan yang tinggi, memperkirakan tingkat suku generasi perjalanan dan perilaku perjalanan lainnya yang berhubungan dengan alternatif pola pembangunan. Praktek ini berlanjut, dengan perbaikan untuk meningkatkan keandalan dan fleksibilitas standar tersebut. Artinya, orang-orang yang benar-benar membangun jalan-jalan raya dan kota-kota, dianggap sebagai hal yang biasa, bahwa lingkungan yang dibangun memang mempengaruhi perilaku perjalanan.

Makalah ini berangkat dari perhitungan sederhana dan penerapan standar engineering terutama dengan dampak perjalanan pola hunian alternatif, dan perhatian untuk ukuran lain perilaku perjalanan luar yang membangkitkan perjalanan dan kebutuhan parkir. Daripada hanya memperkirakan bahwa sebuah apartemen dua kamar tidur rata-rata menghasilkan X perjalanan mobil lebih sedikit per hari daripada rumah tiga kamar tidur, literatur baru-baru ini lebih sadar tentang bagaimana perkiraan ini mungkin bervariasi tergantung pada keadaan. Secara khusus, berfokus pada faktor-faktor penggunaan lahan, misalnya, kepadatan penduduk, lokasi kerja, lahan campuran menggunakan di lingkungan dan wilayah, dan konfigurasi jalan lokal. Selain itu, faktor-faktor yang berhubungan dengan ukuran hasil yang mencakup jarak kendaraan melakukan perjalanan, tingkat kepemilikan kendaraan, dan pilihan mode.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini terutama untuk memprediksi arus perjalanan untuk pola penggunaan lahan yang diberikan, tujuan dari literatur yang lebih baru adalah untuk memahami bagaimana perilaku perjalanan mungkin dipengaruhi dengan memanipulasi bentuk kota.

Merupakan pertanyaan motivasi yang saat ini timbul secara implisit dan sering secara eksplisit, adalah bagaimana merancang lingkungan dan masyarakat yang lebih besar untuk mengurangi penggunaan mobil. Maksudnya, seperti yang dijelaskan adalah untuk merangsang interaksi penduduk dengan meningkatkan lalu lintas pejalan kaki dan umumnya meningkatkan pesona lingkungan, serta untuk mengurangi polusi udara dan kemacetan lalu lintas. Tujuan itu telah mulai tumbuh semakin besar namun masih cukup baru dimana penelitian tentang apakah dan bagaimana perubahan dalam pemanfaatan lahan dan perancangan kota dapat menyebabkan perubahan perilaku perjalanan.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

1. Alonso, William. 1964. *Location and Land Use*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
2. Altshuler, Alan A., and Jose A. Gomez-Ibanez. 1993. *Regulation for Revenue: The Political Economy of Land Use Exactions*. Washington, D.C.: The Brookings Institution and the Lincoln Institute of Land Policy.
3. Atash, Farhad. 1993. *Mitigating Traffic Congestion in Suburbs: An Evaluation of Land-Use Strategies*. *Transportation Quarterly* 47, 4: 507-524.
4. Banerjee, Tridib, and William C. Baer. 1984. *Beyond the Neighborhood Unit: Residential Environments and Public Policy*. New York: Plenum Press.
5. Baldassare, Mark. 1991. *Transportation in Suburbia: Trends in Attitudes, Behaviors and Policy Preferences in Orange County, California*.
6. Bernick, Michael, and Michael Carroll. 1991. *A Study of Housing Built Near Rail Transit Stations: Northern California*. IURD Working Paper 582. Berkeley: University of California Institute of Urban and Regional Development.
7. Bernick, Michael, and Robert Cervero. 1997. *Transit Villages in the 21st Century*. New York: McGraw-Hill.
8. Boarnet, Marlon G., and Randall Crane. 1998b. *The Influence of Land Use on Travel Behavior: Specification and Estimation Issues*. Working Paper. Berkeley: University of California.
9. Bookout, Lloyd W. 1992a. *Neotraditional Town Planning: Cars, Pedestrians, and Transit*. *Urban Land* 51 (February): 10-15.
10. Calthorpe, Peter. 1993. *The Next American Metropolis: Ecology Community and the American Dream*. New York: Princeton Architectural Press.
11. Cambridge Systematics. 1994. *The Effects of Land Use and Travel Demand Strategies on Commuting Behavior*. Washington, D.C.: Federal Highway Administration.
12. Carlson, Dan, Lisa Wormser, and Cy Ulberg. 1995. *At Road's End: Transportation and Land Use Choices for Communities*. Washington, D.C.: Island Press.
13. Carlton, Dennis W., and Jeffery M. Perloff. 1994. *Modern Industrial Organization*, 2nd ed. New York: HarperCollins.
14. Dahir, James. 1947. *The Neighborhood Unit Plan: Its Spread and Acceptance*. New York: Russell Sage Foundation.
15. Deakin, Elizabeth. 1991. *Land Use and Transportation Planning in Response to Congestion: The California Experience*. Working Paper 54. Berkeley: University of California Transportation Center.
16. Deakin, Elizabeth, and Tilly Chang. 1992. *Barriers to Residential Development at Rail Transit Stations*. Berkeley: University of California Department of City and Regional Planning (mimeo).
17. Deka, Devajyoti, and Genevieve Giuliano. 1998. *What Can You Really Achieve with Community Design Standards?* Paper presented at Drachman Institute Conference on Urban and Suburban Growth, Phoenix (June).
18. Domencich, Thomas A., and Daniel McFadden. 1975. *Urban Travel Demand: A Behavioral Analysis*. Amsterdam: North Holland.
19. Garrett, Mark, and Martin Wachs. 1996. *Transportation Planning on Trial: The Clean Air Act and Travel Forecasting*. Thousand Oaks, Calif.: Sage.
20. Handy, Susan. 1993. *Regional Versus Local Accessibility: Implications for Nonwork Travel*. *Transportation Research Record*, No. 1400: 58-66.
21. Katz, Peter. 1994. *The New Urbanism: Toward an Architecture of Community*. New York: McGraw-Hill.



22. Olmsted, Frederick Law. 1924. *A Major Traffic Street Plan for Los Angeles*. Report prepared for the Committee on Los Angeles Plan of Major Highways of the Traffic Commission of the City and County of Los Angeles.
23. Ortuzar, Juan de D., and Luis G. Willumsen. 1994. *Modeling Transport*. New York: Wiley.
24. Southworth, Michael, and Eran Ben-Joseph. 1997. *Streets and the Shaping of Towns and Cities*. New York: McGraw-Hill.
25. Wolf, Charles, Jr. 1993. *Markets or Governments: Choosing Between Imperfect Alternatives*, 2nd ed. Cambridge, Mass.: MIT Press.
26. Yen, S. T., and W. L. Adamowicz. 1994. *Participation, Trip Frequency and Site Choice: A Multinomial-Poisson Hurdle Model of Recreation Demand*. Canadian Journal of Agricultural Economics 42, 1: 65-76.

## **BERJALAN KAKI SEBAGAI LIFE STYLE MASYARAKAT KOTA**

**Indyah Martiningrum**  
Jurusan Arsitektur  
Universitas Brawijaya Malang  
E-mail :indyah\_m@yahoo.com  
indyah\_m@ub.ac.id

### **ABSTRACT**

*Most towns are made to work primarily for the motorist. That should not be the priority. Instead, they must be made to work for the pedestrian, the cyclist, the old or disabled person and the school child. Both pedestrians and cyclists face daunting hazards in most city and town centres. Apart from the risk of accidents, noise and fumes are immediately unpleasant and may cause longer term health problems. Even in space exclusively reserved for pedestrians, obstacle to safe, comfortable walking come in many forms – posts, poles, bollards, seats, litter-bins, advertising features, cars parked in whole or part on the pavement, planting features and tubs, broken paving, puddles, litter, debris, and sometimes even large holes. A comfortable term is required to convey the idea of a place, or an area, or even a street, which is free from the dangers or nuisances of motor traffic. The expression that immediately comes to mind is to say that the area has a good deal more than just freedom from the adverse effects of traffic. Successful street level urban environments are permeable to pedestrian, that is they permit or encourage pedestrians to move about in a variety of directions. It would for instance, certainly convey the idea of a place that was aesthetically stimulating 'walking activities' as an important element of most solutions seeking to diminish the unintended consequences of technological and social change, and associated lifestyle choices.*

**Keywords:** pedestrian, walking, lifestyle

### **1. PENDAHULUAN**

Lingkungan perkotaan yang manusiawi adalah lingkungan perkotaan yang ramah bagi pejalan kaki, yang mempunyai ukuran dan dimensi berdasarkan skala manusia. Idealnya dalam jarak yang relatif dekat (kurang dari 1 kilometer atau bahkan kurang dari 500 meter), misal dalam skala lingkungan residensial, perpindahan dari satu titik ke titik yang lain bisa dilakukan hanya dengan berjalan kaki saja. Untuk jarak dengan skala yang lebih jauh dari itu bisa ditempuh dengan bersepeda. Berpergian ke pasar, supermarket atau pulang pergi ke sekolah dan tempat bekerja bisa dilakukan dengan cara ini. Dan untuk jarak yang lebih jauh lagi, misalnya berpindah dari satu wilayah kota ke wilayah kota di bagian yang lain bisa ditempuh dengan kendaraan bermotor.

Untuk dapat mewadahi aktivitas tersebut, dibutuhkan sarana jalur pejalan kaki yang memadai. Namun beranjak pada kondisi di Indonesia, sepintas saja melihat jalan di kota-kota akan jelas terlihat bahwa jalur pedestrian atau sering disebut juga trotoar yang merupakan hak pejalan kaki sudah tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Pengembangan prasarana pejalan kaki di Indonesia masih belum menjadi prioritas dibandingkan pengembangan jalur untuk moda transportasi lainnya terutama kendaraan bermotor, sehingga pejalan kaki berada dalam posisi yang lemah dan cenderung menggunakan badan jalan atau prasarana yang seadanya. Kondisi tersebut sangat membahayakan keselamatan pejalan kaki, dan mempengaruhi kelancaran lalu lintas

akibat pejalan kaki yang menggunakan badan jalan. Fenomena dan kondisi beraneka ragam, diantaranya adalah sebagai berikut:

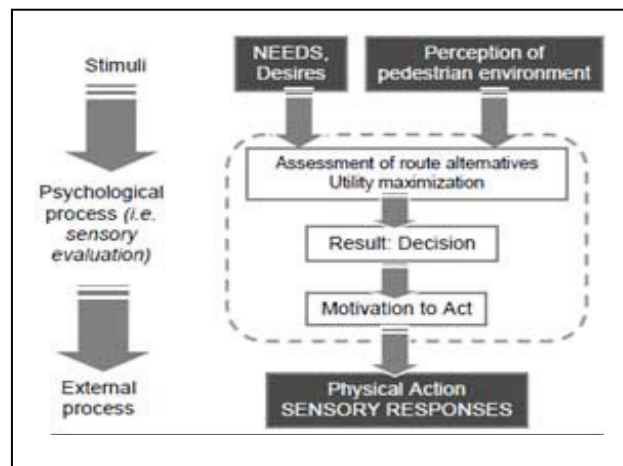
- a. Jalur pejalan kaki digunakan sebagai lahan parkir. Kebutuhan pejalan kaki yang “bertabrakan” dengan pengguna kendaraan akibat tidak tersedianya lahan parkir yang layak sehingga jalur pejalan kaki dikorbankan. Sebagian besar tampaknya dilegalkan oleh pemerintah kota; terlihat dari adanya tukang parkir berseragam resmi dan memberikan karcis parkir setiap kita parkir.
- b. Jalur pejalan kaki digunakan sebagai tempat berjualan (kaki lima). Ini adalah fenomena yang terjadi dimana-mana, namun dapat dikatakan malah “dilegalkan” oleh pemerintah kota; terbukti dari adanya retribusi yang dipungut kepada pedagang kaki lima tersebut.
- c. Jalur pejalan kaki dalam kondisi rusak, secara teknis tidak dirawat, sehingga tidak memungkinkan untuk digunakan, bahkan berbahaya untuk pejalan kaki.
- d. Jalur pejalan kaki tidak tersedia, sehingga pejalan kaki menggunakan bahu jalan ataupun berjalan kaki di pinggir jalan raya. Hal ini akan membahayakan pejalan kaki dan pengguna jalan yang lain.

Di negara-negara maju, pedestrianisasi menjadi amat populer sebagai satu bagian dan upaya manusia dalam memecahkan masalah sirkulasi manusia dalam kota sekaligus dalam rangka memanusiawikan kota. Pada prinsipnya, pengembangan prasarana pejalan kaki bertujuan untuk menciptakan suatu kawasan yang manusiawi dengan lebih mengutamakan kenyamanan dan keamanan pejalan terhadap konflik dengan kendaraan bermotor. Penciptaan jalur pejalan kaki akan membawa manfaat pada perbaikan pada aspek pengaturan lalu lintas, ekonomi, lingkungan dan sosial di perkotaan. Mengembalikan ruang jalan yang ada di perkotaan dari kendaraan bermotor menjadi ruang yang mendukung pejalan kaki merupakan sesuatu yang dianggap penting dan krusial (Jacobs, 1961). Namun demikian tidak selamanya pengembangan prasarana pejalan kaki diterima. Yang terlihat di di Indonesia adalah prioritas pada pengembangan prasarana kendaraan bermotor (Tanan, 2011) .

Upaya konsolidasi Klasifikasi Fungsi Jalan sejak UU 13 Th 1980 yang sangat di dasarkan kepada operasi lalu lintas dan pemeliharaan jalan dan menghasilkan suatu jenjang fungsi yang kaku dimana kendaraan pribadi pada urutan teratas dan pengguna angkutan umum, pengguna sepeda ( angkutan umum tidak bermotor) dan pejalan kaki pada urutan paling bawah . Hal tersebut juga memposisikan pejalan kaki dengan membatasi ‘hak’nya untuk menyeberang “hanya” pada persimpangan bersinyal dan penyeberangan bermarka.

## **2. MEMBANGUN LINGKUNGAN BERJALAN KAKI**

Beberapa tulisan dalam jurnal juga menunjukkan hasil studi bahwa masyarakat yang tinggal pada lingkungan yang kondusif dan walkable mempunyai kecenderungan untuk memilih berjalan kaki dibanding menggunakan kendaraan (Owen et al., 2004; Saelens et al., 2003). Menurut Rapoport (1977) moda jalan kaki mempunyai kelebihan, yaitu kecepatan yang rendah, sehingga dapat menguntungkan karena dapat mengamati obyek secara detail, serta lebih mudah menyadari lingkungan sekitarnya. Berjalan kaki juga merupakan sarana transportasi yang dapat menghubungkan antar satu fungsi di kawasan yang satu dengan fungsi di kawasan yang lain, misalnya kawasan perdagangan, kawasan budaya, dan kawasan permukiman, sehingga dengan berjalan kaki menjadikan suatu kota menjadi lebih manusiawi.



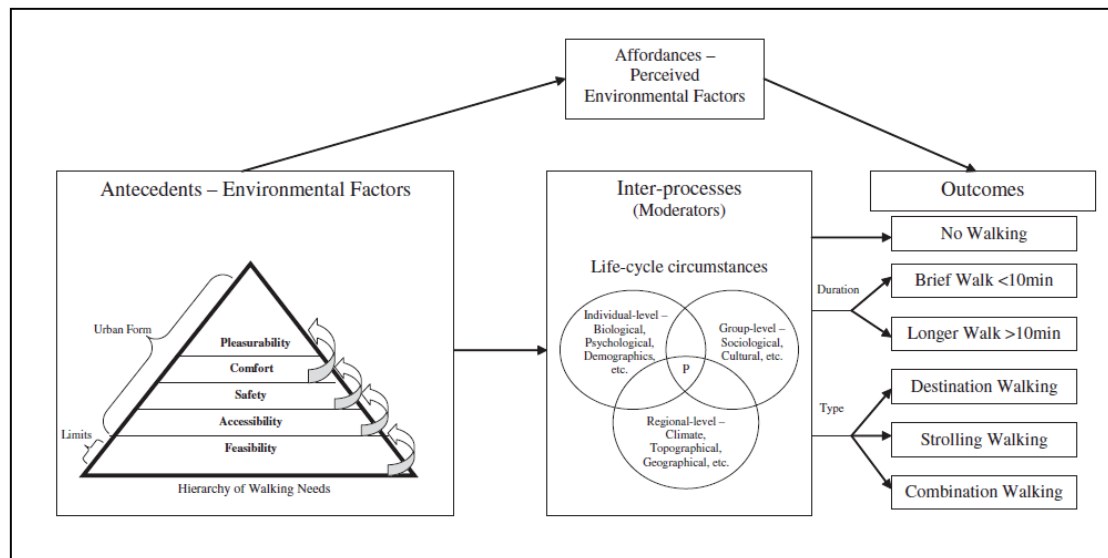
**Gambar 1.** Proses Pengambilan Keputusan Pejalan Kaki  
Sumber : Iderlina Mateo-biano, 2003

### Intensi Individu Untuk Berjalan Kaki

Ada 2 kategori intensi dalam aktivitas berjalan, berjalan rekreatif (recreational walking) dan berjalan sebagai perantara (instrumental walking). Recreational walking bertujuan untuk suatu kesenangan, berkebun, olahraga, peningkatan kesehatan, dan aktivitas fungsional lainnya. Jenis berjalan seperti ini dapat dilakukan secara individu maupun terorganisir seperti klub jalan sehat. Sedangkan instrumental walking adalah aktivitas berjalan yang dilakukan bukan karena maksud rekreasi ataupun aktivitas fisik tertentu, namun dilakukan karena merupakan hasil aktivitas utama atau rutinitas yang lain seperti berjalan ke tempat kerja, dan tujuan lainnya. (Zimring & Joseph, 2007). Beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang dalam aktivitas fisik meliputi karakteristik level individu (sosio demografi, budaya, karakteristik perilaku, kesukaan lifestyle tertentu) sampai dengan karakteristik level sosial (norma sosial, kebijakan publik, dan tekanan pasar).

Sejalan dengan teori Maslow (1954), maka ada beberapa pertimbangan dalam membentuk sistem hirarki kebutuhan akan berjalan kaki. Namun tidak semua kebutuhan harus terpenuhi untuk dapat berlanjut pada level kebutuhan berikutnya. Misalnya, bisa saja seseorang tidak terlalu puas dengan aksesibilitasnya, namun lebih mengutamakan keamanan untuk aktivitas berjalannya. Atau seseorang berjalan lebih karena motivasi anggapan bahwa berjalan adalah nyaman dan menyenangkan. Sehingga tingkatan atau urutan level kebutuhan bisa bervariasi antara satu orang dengan yang lain (Alfonzo, 2005). Hirarki kebutuhan berjalan dalam kerangka sosial-ekologis dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.

Keputusan untuk berjalan kaki sebagai pilihan dipengaruhi oleh faktor psikologis, soaial dan faktor fisik. Bagaimanapun juga keputusan untuk memilih rute perjalanan atau pun menentukan tujuan perjalanan juga dipengaruhi oleh karakteristik jalur dan tempat tujuan. Misal, seseorang memutuskan untuk berjalan kaki berdasarkan efektivitasnya sendiri, dukungan sosial, kondisi fisik, dan seterusnya. (Zimring, 2007)



**Gambar 2.** Hirarki kebutuhan berjalan dalam kerangka sosial-ekologis  
Sumber : Alfonzo, 2005

## Lima Hirarki Kebutuhan Berjalan Kaki

### Kelayakan (Feasibility)

Feasibility atau kelayakan adalah paling mendasar pada hirarki kebutuhan ini. Feasibilitas mengacu pada pelaksanaan secara praktis dan kemampuan untuk melakukan perjalanan, dan akhirnya dapat memutuskan untuk berjalan kaki atau menggunakan moda transportasi yang lain. Hal yang dapat mempengaruhi adalah faktor kemampuan mobilitas fisik, waktu tempuh, dan adanya tanggungan anak kecil atau lanjut usia.

### Aksesibilitas (Accessibility)

Aksesibilitas melingkupi pola, kuantitas, kualitas, variasi dan tingkat kedekatan aktivitas dan kegunaan sehari-hari. Yang termasuk ke dalam faktor ini adalah jalur pejalan kaki dan sejenisnya yang dapat dilalui. Tidak adanya penghambat akses (barrier) dalam bentuk apa pun, misal gerbang pembatas khusus, jalan lebar yang sulit diseberangi, ataupun lingkungan alam yang tidak bisa dilalui. Aksesibilitas dimungkinkan pula oleh jumlah tempat yang dapat dituju dalam jarak tempuh berjalan kaki pada suatu kawasan mix-used. Persepsi terhadap jarak tempuh juga akan mempengaruhi kepuasan aksesibilitas dan keputusan untuk berjalan kaki.

### Keamanan (Safety)

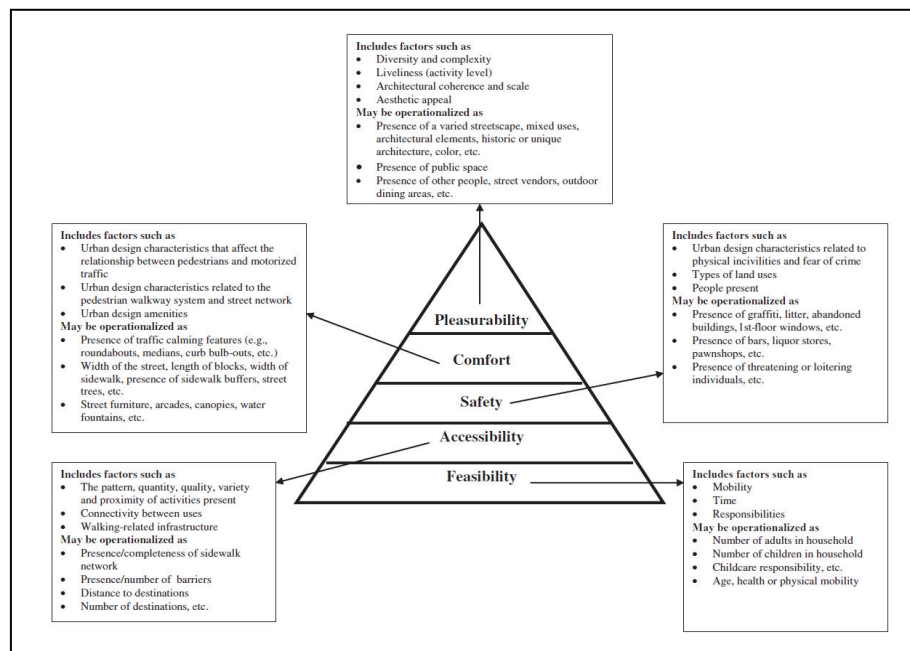
Apabila kelayakan dan aksesibilitas telah terpenuhi, maka hal selanjutnya yang menjadi pertimbangan untuk berjalan kaki adalah keamanan. Rasa aman dari ancaman kejahatan. Level keamanan menurut Aperson dipengaruhi bentuk kota, penggunaan lahan, dan keberadaan orang lain baik individu maupun bergerombol. Rasa tidak aman dapat mempengaruhi seseorang untuk mengurungkan berjalan kaki. Bentuk kota yang berpengaruh adalah keberadaan graffiti di dinding, sampah, bangunan tidak terawat atau kosong, dan jendela terbuka dari bangunan yang terlalu dekat dengan jalan, tempat-tempat hiburan malam, bar, toko loak, dan penjual minuman keras juga akan mempengaruhi level safety yang dirasakan pejalan kaki.

### Rasa Nyaman (Comfort)

Pertimbangan selanjutnya adalah rasa nyaman. Rasa nyaman mengacu pula pada tingkat kemudahan (ease, convenience), dan perasaan gembira (contentment). Kenyamanan yang dirasakan oleh seorang pejalan kaki bisa dipengaruhi oleh kualitas fasilitas lingkungan dan ketiadaan hal-hal yang menyebabkan rasa tertekan (stress). Termasuk di dalamnya adalah hubungan antara pejalan kaki dengan lalu lintas kendaraan bermotor. Pada aspek lalu lintas perlu adanya elemen jalan yang membuat lalu lintas lebih tenang (traffic calming elements), pembatasan kecepatan kendaraan, lebar dan panjang jalan, serta pelindung/pembatas jalan. Sedangkan pada aspek sistem jalur pejalan kaki perlu diperhatikan ukuran lebar jalur pejalan kaki dan perawatannya, perlindungan dari cuaca ekstrim (dengan kanopi dan arcade), dan penyediaan fasilitas lain seperti tempat duduk istirahat, keran air minum, dan street furniture yang lain.

### Menyenangkan (Pleasurability)

Rasa menyenangkan yang muncul pada setting lingkungan yang memberi respek pada pengalaman berjalan kaki. Kebutuhan perasaan ini berkaitan dengan seberapa menyenangkan dan seberapa menariknya suatu area pejalan kaki. Keberagaman, kompleksitas, keberhidupan, pertalian dan skala arsitektur, estetika, dapat mempengaruhi kepuasan seseorang pada level ini. Termasuk di dalamnya yang dapat meningkatkan kepuasan ini adalah streetscape, urban features, elemen arsitektur yang menarik, pepohonan, mixed uses, ruang publik, bangunan unik atau bersejarah, dan penerapan warna.



**Gambar 3.** Hirarki Kebutuhan Berjalan  
Sumber: Alfonzo (2005)

### 3. PERLINDUNGAN PEJALAN KAKI MENURUT HUKUM DI INDONESIA

#### UU No. 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan

Para pejalan kaki dan pesepeda di Indonesia sebenarnya tidak perlu khawatir menggunakan jalan. Karena pada UU No. 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan jelas melindungi keselamatan kita. Pada pasal 284 berbunyi : *Setiap orang yang mengemudikan Kendaraan Bermotor dengan tidak mengutamakan keselamatan Pejalan Kaki atau pesepeda sebagaimana dimaksud dalam Pasal 106 ayat (2) dipidana dengan pidana kurungan paling lama 2 (dua) bulan atau denda paling banyak Rp500.000,00 (lima ratus ribu rupiah).* Untuk mensosialisasikan UU ini, pemerintah telah memasang billboard ukuran besar di tempat-tempat strategis yang dapat mudah terlihat oleh pengguna jalan. Oleh karena itu, jika kita menemui pelanggaran hak oleh pengguna kendaraan bermotor kita boleh (dan mungkin harus) menegurnya. Menegur disini dimaksudkan untuk mengingatkan mereka yang melanggar dan juga mengedukasi pengguna kendaraan bermotor yang belum (mudah-mudahan tidak) melanggar.

Kembali soal pejalan kaki. Setiap pengemudi kendaraan wajib mengutamakan keselamatan pejalan kaki. Tak tanggung-tanggung. Hal itu diatur dalam Undang Undang No 22 tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan (UU LLAJ). Pasal 106 menyebutkan, (1) *setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib mengemudikan kendaraannya dengan wajar dan penuh konsentrasi.* Dan, di ayat (2) *setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib mengutamakan keselamatan pejalan kaki dan pesepeda.*

Pada pasal 310 disebutkan *jika korban luka berat diancam sanksi pidana kurungan maksimal lima tahun atau denda maksimal Rp 10 juta. Sedangkan jika korban tewas, diancam sanksi pidana maksimal kurungan enam tahun atau denda maksimal Rp 12 juta.*

UU mengatur tentang hak dan kewajiban pejalan kaki. Muara pengaturan itu agar lalu lintas menjadi aman, nyaman, dan selamat. Lihat saja, isi pasal 131:

(1) *pejalan kaki berhak atas ketersediaan fasilitas pendukung yang berupa trotoar, tempat penyeberangan, dan fasilitas lain.* Lalu pada ayat (2) *pejalan kaki berhak mendapatkan prioritas pada saat menyeberang Jalan di tempat penyeberangan.* Sedangkan di ayat (3) *dalam hal belum tersedia fasilitas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), pejalan kaki berhak menyeberang di tempat yang dipilih dengan memperhatikan keselamatan dirinya.*

Mengenai kewajiban pejalan kaki diatur dalam pasal 132 ayat (1) *pejalan kaki wajib: a. menggunakan bagian Jalan yang diperuntukkan bagi pejalan kaki atau jalan yang paling tepi; atau b. menyeberang di tempat yang telah ditentukan.*

Lalu, ayat (2) *dalam hal tidak terdapat tempat penyeberangan yang ditentukan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b, pejalan kaki wajib memperhatikan keselamatan dan kelancaran lalu lintas.*

Sedangkan dalam ayat (3) *pejalan kaki penyandang cacat harus mengenakan tanda khusus yang jelas dan mudah dikenali pengguna jalan lain.*

Pengaturan yang sedemikian rupa mencerminkan tujuan akhir dari Manajemen dan Rekayasa Lalu Lintas sebagaimana diatur UU LLAJ. Sebagaimana kita ketahui manajemen itu bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan jaringan jalan dan gerakan lalu lintas dalam rangka menjamin keamanan, keselamatan, ketertiban, dan kelancaran lalu lintas dan angkutan jalan

#### UU No 38 Tahun 2004 tentang Jalan dan PP No 34 Tahun 2006 Tentang Jalan

Dalam Undang-undang No. 38 Tahun 2004 tentang Jalan, berdasarkan peranannya, jalan dapat dikelompokkan menjadi jaringan jalan dalam sistem primer dan jaringan jalan dalam sistem sekunder. Jalan primer adalah jalan yang melayani pergerakan lalu lintas wilayah, sedangkan jalan sekunder adalah jalan yang melayani pergerakan kota. Peranan



jalan ini terkait dengan hirarki sistem jaringan yang harus disesuaikan dengan hirarki kegiatan kota baik sistem primer maupun sekunder. Jelas bahwa komposisi dan karakteristik pergerakan lalu lintas yang memanfaatkan jaringan jalan tersebut harus memperoleh perhatian dan pelayanan serta hak yang sama; termasuk kendaraan tidak bermotor seperti sepeda, becak, delman dan sebagainya dan khususnya pejalan kaki terutama di kawasan perkotaan yang selama ini terabaikan.

Dalam PP No.34 tahun 2006 Pasal 34 (3) disebutkan bahwa Ruang manfaat jalan hanya diperuntukkan bagi median, perkerasan jalan, jalur pemisah, bahu jalan, saluran tepi jalan, trotoar, lereng, ambang pengaman, timbunan dan galian, gorong-gorong, perlengkapan jalan, dan bangunan pelengkap lainnya. Lebih jauh dijelaskan dalam ayat (4) bahwa trotoar sebagaimana dimaksud pada ayat (3) hanya diperuntukkan bagi lalu lintas pejalan kaki.

Dalam Pasal 86 ayat (5) mengenai Perencanaan Teknis disebutkan bahwa Rencana teknis jalan wajib memperhitungkan kebutuhan prasarana pejalan kaki dan penyandang cacat. Dimana dalam Penjelasan pasal tersebut dijabarkan bahwa Pejalan kaki dan penyandang cacat perlu diperhitungkan karena merupakan bagian dari lalu lintas. Prasarana pejalan kaki dan penyandang cacat merupakan prasarana moda transportasi yang penting antara lain dapat berupa trotoar dan penyeberangan jalan di atas jalan, pada permukaan jalan, dan di bawah jalan

#### **4. KESADARAN AKAN TRANSPORTASI BERKELANJUTAN**

Isu yang berkembang sejalan dengan alternatif berjalan kaki sebagai bagian dari lifestyle adalah transportasi yang berkelanjutan (sustainable transportation). Istilah transportasi berkelanjutan sendiri berkembang sejalan dengan munculnya terminologi pembangunan berkelanjutan pada tahun 1987 (World Commission on Environment and Development, United Nation). Secara khusus transportasi berkelanjutan diartikan sebagai “upaya untuk memenuhi kebutuhan mobilitas transportasi generasi saat ini tanpa mengurangi kemampuan generasi mendatang dalam memenuhi kebutuhan mobilitasnya”. Organisation for Economic Co-operation and Development/OECD (1994) juga mengeluarkan definisi yang sedikit berbeda yaitu: “Transportasi berkelanjutan merupakan suatu transportasi yang tidak menimbulkan dampak yang membahayakan kesehatan masyarakat atau ekosistem dan dapat memenuhi kebutuhan mobilitas yang ada secara konsisten dengan memperhatikan: (a) penggunaan sumberdaya terbarukan pada tingkat yang lebih rendah dari tingkat regenerasinya; dan (b) penggunaan sumber daya tidak terbarukan pada tingkat yang lebih rendah dari tingkat pengembangan sumberdaya alternatif yang terbarukan.”

Dengan demikian, secara umum konsep transportasi berkelanjutan merupakan gerakan yang mendorong penggunaan teknologi ramah lingkungan dalam upaya memenuhi kebutuhan transportasi masyarakat. Dalam konteks perencanaan kota, konsep ini diterjemahkan sebagai upaya peningkatan prasarana bagi komunitas bersepeda, pejalan kaki, prasarana komunikasi, maupun penyediaan transportasi umum massal yang murah dan ramah lingkungan.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian di atas dapat dikemukakan beberapa catatan kunci diantaranya adalah :

- Pengadaan dan pemeliharaan jalur pedestrian yang aman, nyaman dan menyenangkan berdasarkan karakteristik lingkungan setempat dan sesuai dengan aspek kebutuhan pejalan kaki demi menumbuhkan kebiasaan berjalan kaki.
- Penegakan hukum yang tegas oleh pemerintah dan aparat untuk mendukung dan melindungi hak pejalan kaki.
- Kampanye dan edukasi bagi para pengguna jalan lainnya terutama pengguna kendaraan bermotor agar mendahulukan dan menghormati hak pejalan kaki.
- Menjadikan berjalan kaki sebagai alternatif transportasi berkelanjutan untuk jarak dekat yang murah dan menyehatkan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Alfonzo, Mariela A., 2005, *"Walk or Not to Walk? The Hierarchy of Walking Needs"*, Environment and Behavior, Vol. 37 No. 6, November 2005 808-836, Sage Publications.
2. Jacobs, Jane. 1961. *The Death and Life of Great American Cities*, New York, Vintage Books.
3. Owen, N., Humpel, N., Leslie, E, 2004, *"Understanding Environmental Influences On Walking"*, American Journal of Preventive Medicine, 27, pp. 67–76., Sage Publications.
4. Owen, N., Cerin, Ester, et.al., 2007, *"Does Walking in the Neighbourhood Enhance Local Sociability?"*, Urban Studies, Vol. 44, No. 9, 1677–1695, Sage Publications.
5. Rappoport, Amos, 1977, *"Human Aspect of urban Form"*, Pergamon Press
6. Tanan, Natalia, 2011, *"Penyediaan Prasarana Pejalan Kaki : Suatu Upaya Perwujudan Transportasi Perkotaan yang Ramah Lingkungan dan Berkelanjutan"*, Puslitbang Jalan dan Jembatan, PU
7. Zimring, Craig, 2007, *"Where Active Older Adults Walk"*, Environment and Behavior, Volume 39 number 1, January 2007; Sage Publications.

**KELOMPOK B**

**ANTROPOLOGI DAN ARSITEKTUR**



## **BERARSITEKTUR DALAM TRADISI dan TUNTUTAN JAMAN di SUMBA BARAT DAYA**

**Oleh : MA Wiwik Purwati**  
Program Studi Arsitektur Fak. Teknik  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
E-mail : [wpurwati@yahoo.com](mailto:wpurwati@yahoo.com)

### **A B S T R A K**

*Berbagai faktor menjadi penentu berbedanya kehadiran arsitektur yang mencakup geotopografi, ras dan etnik, daya pikir, sikap, keyakinan, yang secara langsung akan menghadirkan perbedaan dalam rupa dan wujud arsitektural yang muncul. Terkait dengan hal tersebut, tradisi berarsitektur di Sumba Barat Daya hadir sebagai bagian dari arsitektur nusantara, yang juga mengalami pasang-surut dalam lintasan waktu. Arsitektur yang akan hadir selalu mencerminkan adanya perubahan, sekecil apa pun, dari arsitektur sebelumnya. Karenanya perlu diidentifikasi apa yang terjadi pada tradisi berarsitektur di Sumba Barat Daya dalam perjalanan waktunya, yang dapat dilakukan antara lain dengan mencermati perubahan pada rupa dan wujud arsitekturnya. Dari identifikasi yang dilakukan secara deskriptif, pada bangunan rumah tinggal, ditemukan adanya perubahan rupa dan wujud dalam tradisi berarsitektur di Sumba Barat Daya dengan berbagai varian. Perubahan yang terjadi potensial digunakan sebagai alternatif referensi untuk berarsitektur di era globalisasi yang tanpa batas.*

**KATA KUNCI :** *Arsitektur Sumba Barat Daya –rupa dan wujud arsitektur – perubahanrupa dan wujud arsitektur*

### **1. PENDAHULUAN**

Arsitektur adalah karya cipta manusia yang di satu sisi langsung dikendalikan oleh manusia penciptanya, serta dikondisikan kehadirannya oleh tempat dan waktu. Berbagai faktor menjadi penentu berbedanya kehadiran arsitektur yang mencakup geotopografi, ras dan etnik, daya pikir, sikap, keyakinan. Faktor-faktor tersebut secara langsung akan menghadirkan perbedaan dalam rupa dan wujud arsitektural yang muncul.

Arsitektur merupakan disiplin pengetahuan yang mempelajari lingkungan binaan yang mencakup bagaimana lingkungan – binaan dimengerti dan dikonsepkan, bagaimana lingkungan bina berfungsi dan didayagunakan, bagaimana diproses kehadirannya, bagaimana dia berinteraksi dan berintegrasi dengan lingkungan dan manusianya.

Arsitektur Sumba Barat Daya merupakan arsitektur tradisional sekaligus arsitektur nusantara. Keduanya berbeda meskipun keduanya menunjuk pada sosok arsitektur yang sama yakni arsitektur yang ditumbuhkembangkan oleh banyak anak bangsa atau suku bangsa di Indonesia. Pada arsitektur Sumba Barat Daya adalah arsitektur yang ditumbuhkembangkan oleh etnik terkait. Arsitektur tradisional merupakan penyebutan yang menunjuk pada kepastian dan keterikatan pada ruang dimana etnik Sumba Barat Daya berada. Arsitektur tradisional adalah pengetahuan arsitektur tradisional dalam disiplin ilmu kebudayaan. Sedangkan arsitektur nusantara nusantara adalah pengetahuan arsitektur tradisional dalam disiplin ilmu arsitektur. Arsitektur nusantara sebagai pengetahuan arsitektur lebih menaruh perhatian pada kekayaan variatif arsitektur tradisional.

Pencermatan terhadap tradisi arsitektur Sumba Barat Daya adalah upaya mendudukan arsitektur tradisional Sumba Barat Daya dalam lingkup ilmu arsitektur, yang akan dikhususkan pada pencermatan terhadap rupa dan wujud arsitekturalnya. Rupa dan wujud arsitektur cenderung menjadi pusat perhatian dan dikedepankan dibanding pola dan nila dalam arsitektur. Bentuk karya arsitektur tradisional, sebagai

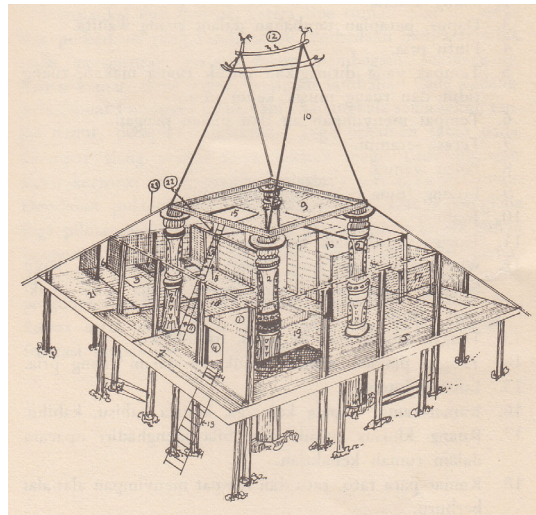
wadah kegiatan yang dilakukan manusia penggunaanya, dibuat selaras dengan penggunaanya khususnya karya arsitektur berbentuk rumah tinggal. Dalam suatu lingkungan tunggal tradisi berarsitektur, sebuah bangunan mudah dikenali dari wujudnya. Memasuki lingkungan permukiman yang tradisi berarsitekturnya masih dilestari, akan mudah dikenali keberadaan bangunan rumah tinggal, bangunan tempat ibadah dan bangunan lainnya.

## 2. TRADISI BERARSITEKTUR DI SUMBA BARAT DAYA

Berdasarkan konstruksinya, terdapat dua jenis rumah adat pada arsitektur Sumba Barat Daya yakni rumah biasa dan rumah menara. Rumah biasa adalah rumah keluarga yang berukuran sedang. Rumah menara atau disebut Umma Pangemba adalah bentuk rumah keluarga dalam rumah besar (rumah adat) di kampung (Parona). Bangunan rumah adat yang berbentuk rumah menara muncul pada abad XIV – XV merupakan perpaduan arsitektur bentuk rumah panggung persegi empat panjang dengan arsitektur joglo yang dibawa kaum kolonis dari Majapahit.

Rumah adat berupa rumah panggung persegi empat panjang yang terdiri atas tiga tingkat

- Tingkat satu adalah bagian bawah kolong rumah yang digunakan untuk kandang hewan kegiatan menenun. Khusus kolong rumah kebaktian tidak boleh dipergunakan untuk kandang hewan dan tempat menenun.
- Tingkat dua yang merupakan bagian tengah bangunan yang terdiri atas ruang beranda atau balai-balai dan ruang dalam. yang terletak di depan dan di samping/belakang. Ruang dalam mencakup : dapur, ruang pria, ruang wanita.
- Tingkat tiga atau bagian atas yang terletak di loteng yang juga disebut Uma Deta merupakan tempat khusus bagi para marapu, arwah leluhur dan arwah sanak keluarga yang telah meninggal. Pada bagian ini tersimpan pusaka, benda-benda keramat dan benda-benda berharga milik keluarga/clan.



RUMAH ADAT (RUMAH MENARA) SUMBA BARAT  
Sumber : Soelarto, hal : 119



Sumber : dok. Pribadi, 2011

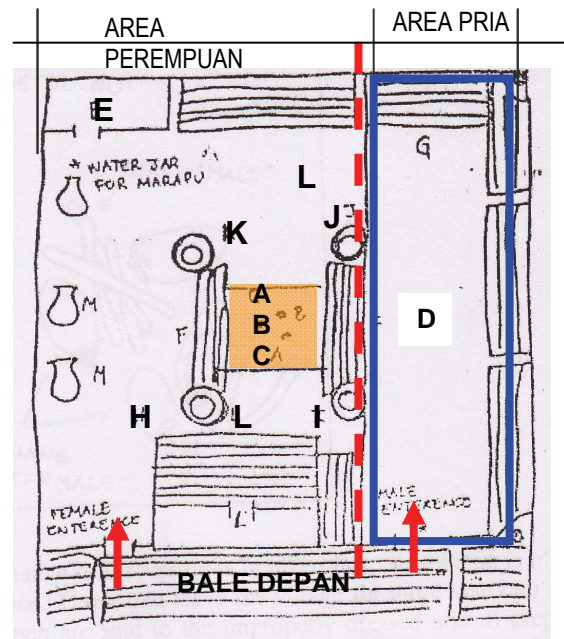
Rupa pada arsitektur tradisional akan menandai masing-masing wujud bangunan yang sepiintas nampak sama. Rupa dan wujud akan selalu bersamaan hadir dan menyatu dalam bentuk dan bentukan yang ada. Wujud akan mempengaruhi rupa, namun rupa tidak mempengaruhi wujud (Roesmanto, 1999: 10-11). Rupa akan mempengaruhi persepsi terhadap wujud sebagai akibat dari pengamatan yang dilakukan. Perubahan pada wujud bentuk, mengecil, membesar, mengalami perubahan atau penambahan menimbulkan perubahan pada rupa.

Bagian bawah kolong rumah adat di kampung Keruni dulu dimanfaatkan untuk kandang kuda, tempat menenun, dan persiapan memasak bila ada upacara adat.



Secara garis besar, peruangan pada rumah adat dibagi menjadi area/ruang pria dan area/ruang wanita. Pencapaian ke masing-masing area juga dibedakan dengan adanya pintu pria dan pintu wanita. Inti peruangan pada rumah tradisonal Sumba adalah dapur, perapian segi empat yang terletak di antara keempat tiang utama bangunan (sokoguru). Dapur dan perapian merupakan batas yang memisahkan ruang pria dan ruang wanita. digunakan rutin sehari-hari dan untuk keperluan ritual adat yaitu membakar daging hewan korban yang dipersembahkan untuk marapu. Seringkali dalam rumah menara atau rumah besar dibuat 1-2 dapur tambahan yang terletak di bagian sudut ruang wanita. Pintu pria dan pintu wanita dapat dijangkau dari bale depan. Bale depan merupakan ruang bersama pria dan wanita, penghuni rumah dan tamu.

Seperti terlihat pada gambar terlampir pada area pria terdapat ruang-ruang : bale pria; pintu pria; D) ruang pria digunakan untuk pertemuan, makan, bermain musik, dan tidur; G) tempat menyimpan barang-barang keramat Marapu. Sedangkan pada area wanita terdapat ruang-ruang : bale wanita; pintu wanita; A-B-C) dapur dan perapian/tungku berada di antara empat tiang utama; E) bilik; F) semacam meja racik untuk persiapan memasak; H) ruang wanita; I-J-K-L) empat tiang utama bangunan; M) tempayan air.



SKETSA DENAH RUMAH BIASA  
Sumber : Carrier, 1991 : 22

### 3. TRADISI BERARSITEKTUR DALAM LINTASAN WAKTU

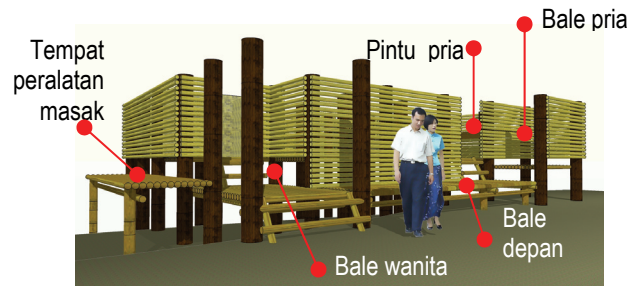
Untuk mengenali perkembangan tradisi berarsitektur di kecamatan Loura Sumba Barat Daya, dilakukan pengamatan di 3 rumah tinggal yakni rumah keluarga bapak Frans di kampung adat Totok, rumah keluarga bapak Edu Kalumbang di kampung bawah kampung adat Keruni, dan rumah keluarga bapak Josef Nudu di kota Waitabula. Dua rumah pertama berada di lingkungan kampung adat yang masih ada. Sedangkan rumah ketiga berlokasi di luar kampung adat, namun oleh pemiliknya dibangun sebagai upaya mempertahankan tradisi.

Rumah bapak Frans di kampung bawah Kampung Adat Totok. Bapak Frans adalah orang yang dituakan di wilayah kampung bawah dan telah memeluk agama Katolik, demikian pula keluarganya, namun bapak Frans dan keluarga masih tinggal di kampung adat dan mengikuti ritual Marapu. Rumah bapak Frans adalah rumah adat yang tetap dipertahankan seperti aslinya.



RUMAH BAPAK FRANS di kampung bawah.  
Sumber : dok pribadi, 2011

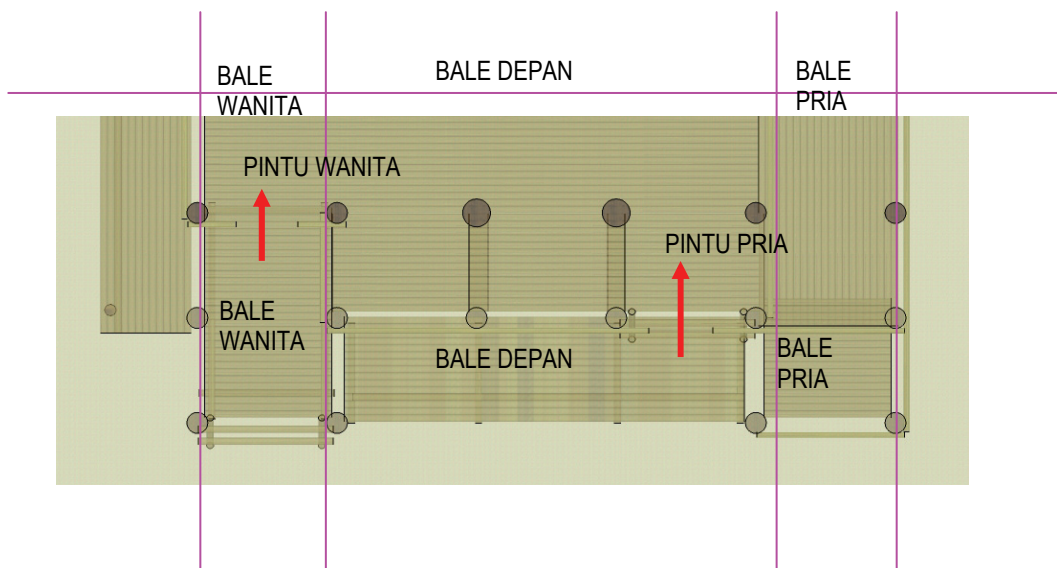
Secara garis besar rumah bapak Frans serupa dengan rumah lainnya. Wajah depan rumah adat didominasi oleh bentukan atap dan bale-bale di bagian depan rumah yang terbagi menjadi bale depan di tengah, bale pria di sebelah kanan di dekat pintu pria, dan bale wanita di sebelah kiri terhubung dengan pintu wanita. Di rumah bapak Frans, bale wanita terhubung juga dengan bale-bale tempat peralatan masak yang berada di luar bangunan rumah.



BENTUK WAJAH DEPAN di TINGKAT  
2 BANGUNAN RUMAH BAPAK FRANS



RUMAH BAPAK FRANS di kampung bawah. Sumber : dok pribadi, 2011



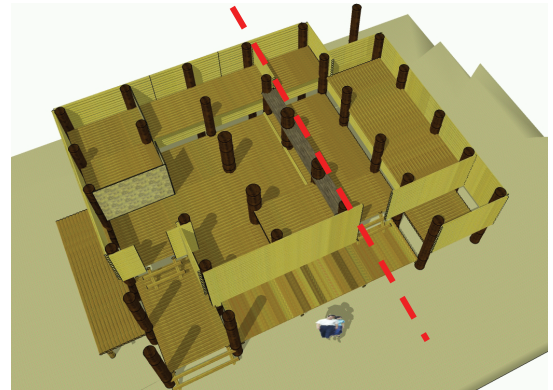
SEKTSA DENAH RUMAH BAPAK FRANS di  
kampung bawah. Sumber : dok pribadi, 2011



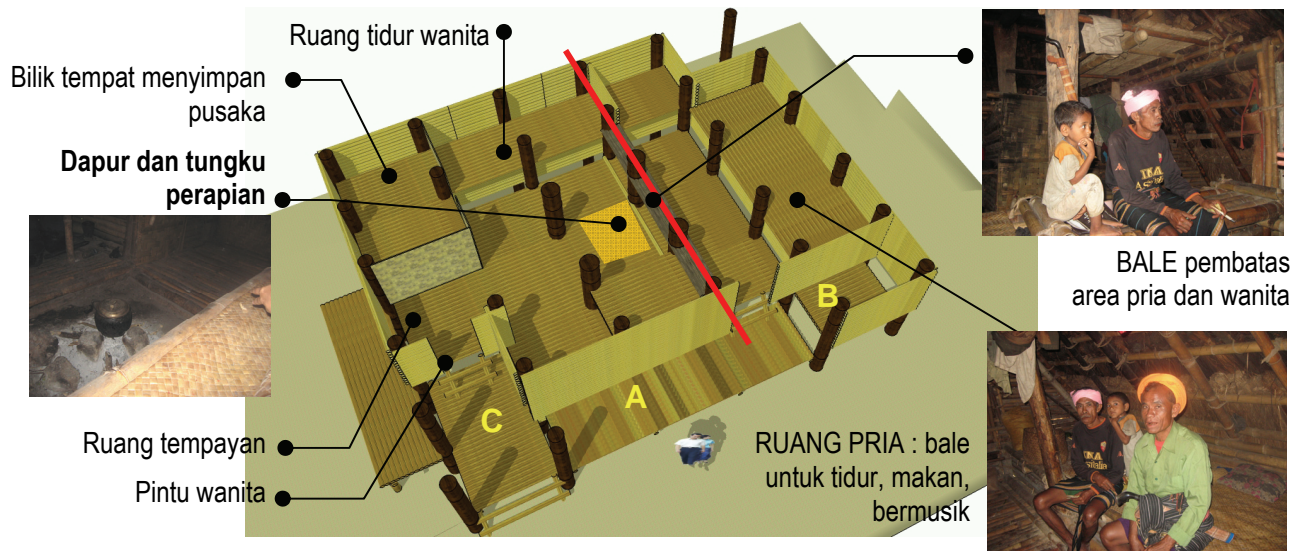
Warga kampung atas dan kampung bawah berkumpul di bale depan rumah bapak Frans dihadiri para Rato (yang memakai ikat kepala). Bale depan rumah bapak Frans adalah untuk mempertemukan warga kampung atas dan kampung bawah, serta warga kampung Totok dan masyarakat luar



Peruangan pada rumah bapak Frans di kampung Totok bawah masih mempertahankan tradisi berarsitektur yang diwarisi secara turun temurun. Secara keseluruhan ruang di dalam bangunan dikelompokkan menjadi ruang pria dan ruang wanita, yang dipisahkan oleh bale setinggi 1m yang terletak di depan tungku. Dapur dan tungku perapian merupakan inti dari peruangan di dalam bangunan.



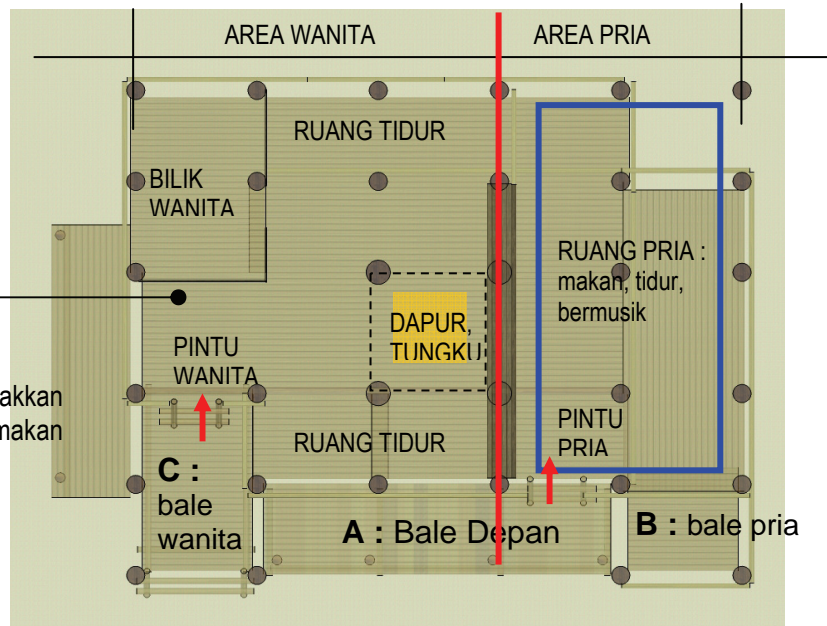
Dapur dan tungku perapian merupakan inti dari peruangan di dalam bangunan.





RUANG TEMPAYAN, tempat air untuk memasak

Bale untuk meletakkan peralatan masak dan makan



Pengelompokan area pria dan area wanita dibedakan dengan bale pemisah setinggi 1 m di ruang dalam, dengan perbedaan peil di bale – bale. Di dalam bangunan relatif tidak dinding penyekat antar ruang, hanya bilik wanita yang tertutup oleh penyekat. Secara visual ada kesinambungan antar ruang di dalam bangunan.



Bale – bale di bagian depan bangunan bersifat menerus, terdapat bale depan, bale pria dan bale wanita dengan fungsi masing-masing. Antar bale dibedakan melalui perbedaan peil.

Ruang di dalam bangunan terlingkupi oleh dinding bambu yang disusun secara horizontal, bersifat tertutup dan gelap. Ruang dalam lebih banyak dimanfaatkan untuk istirahat di waktu malam dan memasak.



Rumah keluarga bapak Edu Kalumbang berada di kampung bawah Keruni berupa rumah dinding batu dan rumah adat. Rumah adat difungsikan untuk dapur, tempat makan, tempat berkumpul dengan keluarga dan tempat menyimpan hasil panen maupun bahan makanan. Rumah adat keluarga bapak Edu berbentuk empat persegi panjang dengan atap biasa bukan joglo. Secara vertikal peruangan pada rumah yang difungsi sebagai dapur keluarga ini terbagi menjadi 3. Bagian bawah atau kolong rumah untuk kandang biantang peliharaan seperti ayam, babi, dan kambing. Bagian tengah bangunan untuk dapur, ruang makan, tempat berkumpul dengan keluarga dan tempat menyimpan hasil panen. Bagian atas adalah para-para tempat menyimpan bahan makanan dan hasil panen, juga berfungsi sebagai tempat penyimpanan peralatan kerja. Bangunan beratap ilalang.

Beberapa ruang telah mengalami perubahan fungsi tidak sebagaimana yang ada pada rumah tradisional asli. Tidak ada lagi area pria dan area wanita. Bangunan cenderung terbuka tidak ada bilik-bilik. Pergerakan dapat mengalir dari ruang luar ke ruang dalam dan sebaliknya. Hubungan ruang bagian depan dan bagian belakang juga mengalir tanpa sekat yang berarti. Dapur tidak berada di antara empat tiang utama, tetapi digeser ke arah belakang. Para – para di atas lokasi dapur asli tetap ada namun difungsikan sebagai tempat penyimpanan hasil panen dan peralatan kerja.



Ruang bagian atas di antara keempat tiang utama terdapat para-para untuk menyimpan hasil panen dan peralatan kerja. Akses ke para-para menggunakan tangga bambu.

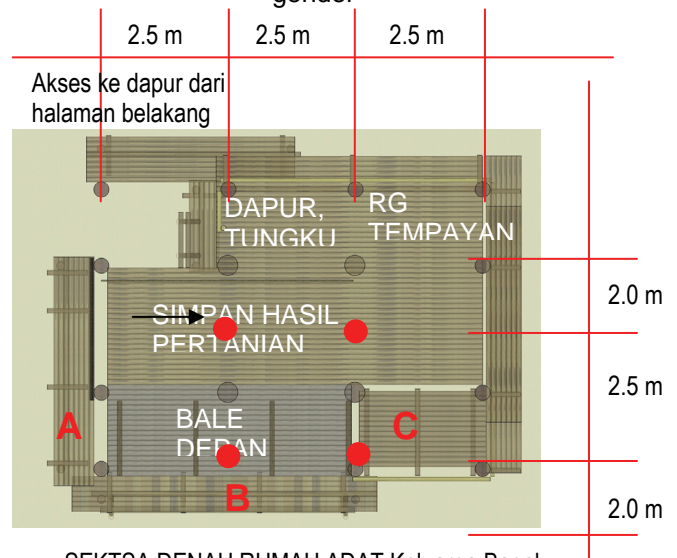


WUJUD BANGUNAN diambil dari arah depan.

Dinding anyaman bambu untuk melindungi tungku

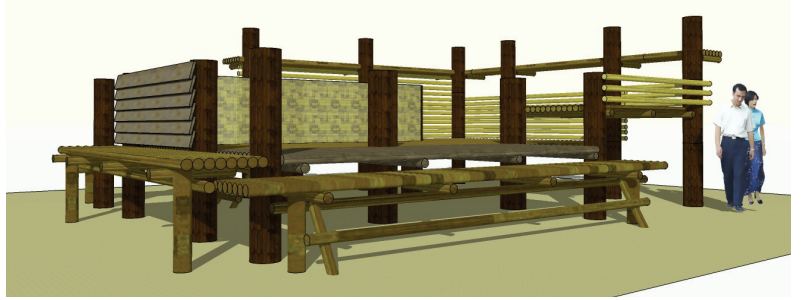


Hubungan antar ruang mengalir tanpa sekat, tidak dikelompokkan berdasarkan gender



SEKTSA DENAH RUMAH ADAT Keluarga Bapak Edu Kalumbang, kampung bawah Keruni

MATERIAL DINDING memanfaatkan material yang tersedia di lingkungan sekitar. Dinding bukan untuk mengisolasi ruang dalam. PERBEDAAN KETINGGIAN LANTAI untuk pendefinisian fungsi-fungsi ruang yang dipertegas dengan penggunaan material tertentu.

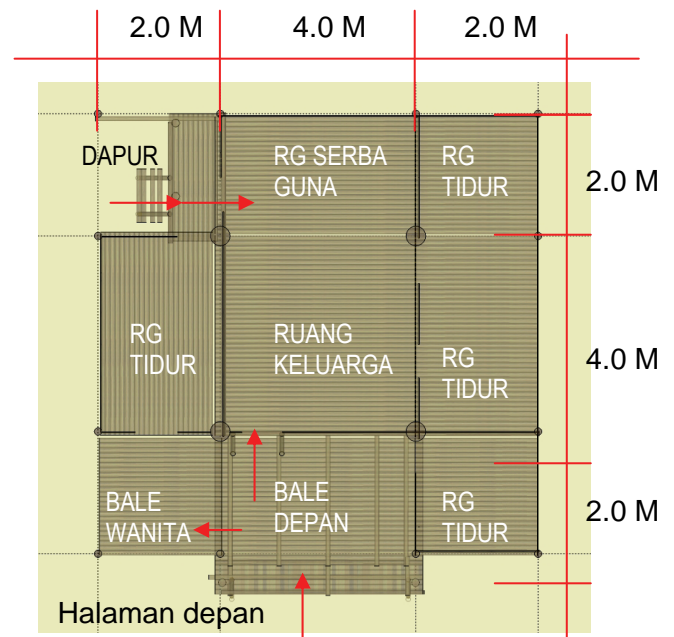
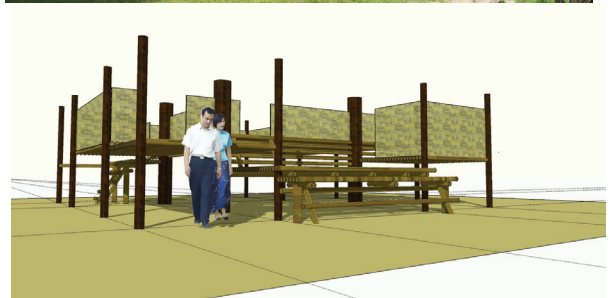


Rumah keluarga besar bapak Josef Nudu berlokasi di jalan utama kota Waitabula, penghubung kota Waikabubak di Sumba Barat dengan kota Waingapu. Keluarga ini sudah memiliki rumah batu sebagai rumah utama, namun tetap membangun rumah adat untuk merawat tradisi. Rumah adat berada di belakang rumah induk, dibangun tahun +/- tahun 1989, saat ini merupakan tempat tinggal sanak saudara yang berkerja di kota.

Bangunan rumah adat ini berupa rumah pangung berbentuk empat persegi panjang. Semula atap bangunan dari seng kemudian diganti dengan bahan bambu yang dibentuk seperti sirap pada tahun 2000. Bagian bawah atau kolong bangunan semula difungsikan sebagai kandang babi, sekarang tidak lagi. Kolong bangunan digunakan untuk menyimpan barang-barang yang tidak terpakai. Bagian tengah bangunan digunakan sebagai tempat tinggal. Tidak ada para-para di bangunan bagian atas. Bangunan merupakan bangunan berdinding bambu, rapat melingkupi keseluruhan bangunan dengan beberapa jendela.

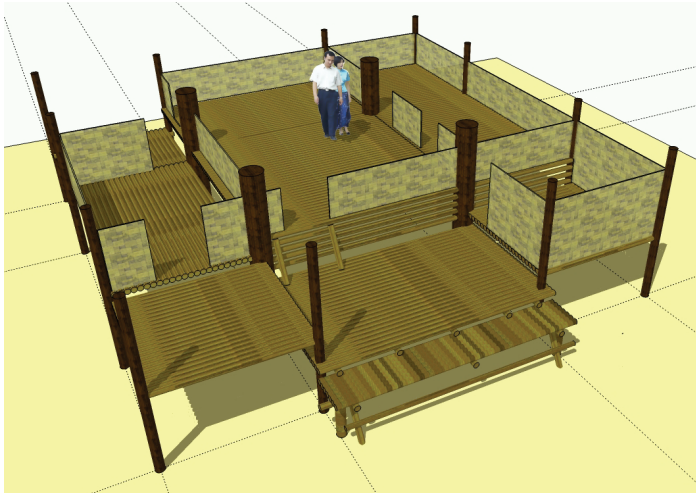
Tidak didapati tungku perapian di bagian tengah bangunan. Dapur dipindah ke belakang. Ruang tersebut untuk ruang keluarga. Peruangan pada bangunan dapat dicermati pada gambar denah terlampir.

Peruangan pada rumah adat ini tidak dibedakan antara area pria dan area wanita meski hanya ada dua pintu untuk keluar-masuk bangunan yakni pintu depan dan pintu belakang/samping. Dibanding rumah tradisional yang berada di kampung adat, peruangan pada rumah ini telah mengalami banyak perubahan secara fisik dan fungsi. Bale dianfaatkan sebagai ruang tidur. Di bagian depan ada dua pintu, yang seolah pintu wanita adalah pintu ke ruang tidur semacam pavilion pada rumah ini.



SKETSA DENAH  
RUMAH ADAT KELG. JOSEF NUDU  
Sumber : survai lapangan, 2011





Rupa bangunan rumah adat yang berada di luar kampung adat ini masih serupa dengan rumah adat yang berada di dalam lingkungan kampung adat. Perumahan di dalam bangunan berbeda dengan perumahan tradisi rumah adat. Di bawah wuwungan tidak ada para-para dan dibiarkan tanpa plafon membuat ruang dalam relatif lebih terang

#### 4. PENUTUP

Dalam perjalanan waktu, tradisi berarsitektur di Sumba Barat Daya, untuk bangunan rumah tinggal, telah mengalami proses perpaduan dari yang asli berpadu dengan rumah joglo dari Jawa yang menghadirkan bentukan rumah menara dan bertahan sampai dengan hari ini. Tradisi berarsitektur tersebut masih berproses sampai dengan hari ini seperti halnya yang terjadi pada perubahan rupa pada rumah bapak Edu di Keruni dan rumah adat keluarga bapak Nudu di Waitabula.

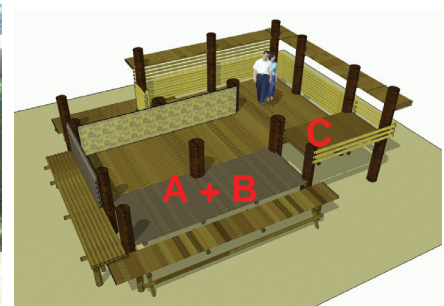


Perubahan rupa dalam tradisi arsitektur Sumba Barat Daya, utamanya untuk bangunan rumah tinggal: 1) wajah bangunan sebelum mendapat pengaruh dari kolonis Jawa; 2) wajah bangunan sesudah berpadu dengan rumah Joglo dari Jawa menjadi rumah panggung dengan atap menara; 3) rumah keluarga bapak Frans di kampung bawah Totok mempertahankan tradisi arsitektur yang diwariskan turun-temurun.

Rumah bapak Edu berupa rumah panggung empat persegi panjang dengan dimensi yang lebih kecil. Wajah bangunan mengalami perubahan dengan lebih mengutamakan bangunan sebagai tempat pernaungan dan bersifat terbuka karena bagian depan bangunan tidak berdinding.



Bangunan sebagai pernaungan bersifat terbuka tanpa dinding pelindung.



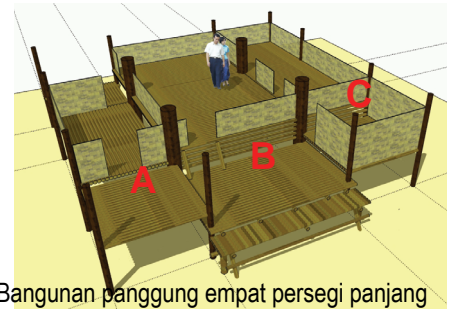
Pola perumahan berubah tatanan dan penggunaannya. A+B merupakan penggabungan dari bale wanita dan bale depan atau sebenarnya hanya bale depan?

Peruangan tidak lagi mengikuti tradisi berarsitektur yang ada. Pola peruangan dan penggunaannya berubah.

Rumah keluarga bapak Nudu berada di luar lingkungan kampung adat adalah rumah panggung empat persegi panjang, bahan atap dari bambu dengan bentuk atap yang telah diubah.



WAJAH BANGUNAN sekilas serupa dengan rumah adat pada umumnya.



Bangunan panggung empat persegi panjang dengan dimensi lebih kecil.. terjadi perubahan peruangan dan penggunaannya.

Tatanan ruang dalam dan penggunaannya mengalami banyak perubahan, tidak ada lagi dapur dan tungku yang menjadi inti dan pusat bangunan. Ruang di belakang bale wanita diubah menjadi semacam pavilion.

Dari pembahasan di atas, ditemukan bahwa tradisi berarsitektur di Sumba Barat Daya, pada obyek pencermatan, melintasi waktu dengan melakukan perubahan pada rupa dan wujud arsitekturnya. Kiranya hal tersebut potensial memperkaya varian arsitektur nusantara yang dapat digunakan sebagai alternatif referensi dalam berarsitektur di era globalisasi yang tanpa batas ini. Ke depan perlu dilakukan identifikasi yang lebih mendalam agar dapat ditemu-kenali lebih banyak lagi tradisi berarsitektur di Sumba Barat Daya dan di bumi nusantara yang berasal dari kekayaan tradisi berarsitektur yang sudah dimiliki. Dengan demikian, diharapkan kita dapat menyikapi era globalisasi sebagai tantangan untuk men-sejagadkan arsitektur nusantara bukan menggesernya dengan tradisi arsitektur mancanegara.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

1. Akmal, Imelda, 2011, BAMBU UNTUK RUMAH MODERN, PT Gramedia Pustaka Utama
2. B. Selarto, PUSTAKA BUDAYA SUMBA Jilid 3, Jakarta, Ditjen Kebudayaan Departemen P & K
3. Carrier, John, 1991, *SUMBA A UNIQUE CULTURE*, Waikabubak NTT, Nafis Production
4. Kapita, Oe H., 1976, SUMBA DI DALAM JANGKAUAN JAMAN, Waingapu, Dewan Penata Layanan Gereja Kristen Sumba
5. ur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro
6. Prijotomo, Josef, 2004, ARSITEKTUR NUSANTARA : Menuju Keniscayaan, Surabaya, Wastu Lanas Grafika
7. \_\_\_\_\_, 2004, DARI LAMIN DAN BILIK PENGAKUAN DOSA, Surabaya, Wastu Lanas Grafika
8. \_\_\_\_\_, 2008, PASANG SURUT ARSITEKTUR INDONESIA, Surabaya, Wastu Lanas Grafika
9. Rapoport, Amos, 1969, HOUSE FORM and CULTURE, Prentice Hall Inc.
10. Roesmanto, Totok, 1999, NIRUPA RUPA ARUPA ARSITEKTUR NUSANTARA, Semarang, Laboratorium Konservasi – Sejarah – Teori Arsitektur Jurusan Arsitekt

## ARSITEKTUR KRATON YOGYAKARTA: WUJUD KOMUNIKASI DENGAN BUDAYABARU

Satrio Hb Wibowo<sup>1</sup>) dan Tri Yuniastuti<sup>2</sup>)

Jurusan Arsitektur

Universitas Widya Mataram Yogyakarta

Email: [satriohb@gmail.com](mailto:satriohb@gmail.com)<sup>1</sup>)

Email: [t.yuniastuti@yahoo.com](mailto:t.yuniastuti@yahoo.com)<sup>2</sup>)

### ABSTRACT

*Kraton Yogyakarta is the cultural center of Java and Java as well as the center architecture, there are other forms of Javanese arsitektur nothing outside the palace, even the top of Java architecture found in the palace of Yogyakarta.*

*As the center of Javanese architecture since the court was established (1756), it turns out he was not closed to the outside world culture but rather to open up. This happens especially when ditahun 1921-1939 reign of Sri Sultan Hamengkubuwono VIII. In those days the Palace open to new cultures that brought the Dutch to Indonesia khususnya European classical and modern architecture. Communication happens is by accepting and entering into the European Classical architecture Kingdom and subsequently merged to diJawakan. The result is a blend of two styles of architectural unity. Alloy was even used as well in important functions and key at the Palace such as the face in front of the Exhibition hall of the palace, where the inauguration of the king, the king reigns (ward Kencana) and the other elements.*

*In the study, used methods based on grounded theory is based on empirical research. Results komunikasi architecture is happening diversity of architectural styles in Yogyakarta Palace, which includes the Java architecture, European Classical architecture, Modern architecture, and a mixture of all three. The diversity of architectural styles are achieved by pooling efforts with Javanese architectural style as the unifying element. The diversity of architecture is eventually form a new identity.*

**Keyword:** *Kraton Yogyakarta, Java architecture, European Classical architecture, Modern architecture, Communications and the mix of architecture, identity.*



## 1. PENDAHULUAN

Kraton Kasultanan Yogyakarta merupakan kraton Jawa yang berdiripada tahun 1755, sebagai hasil dari perjanjian Giyanti antara Pangeran Mangkubumi dan Sunan Paku Buwono III (Raja Mataram di Kartosuro) yang diprakarsai oleh pemerintah Hindia Belanda (Eko Ponto Hendro G., 2003). Sebagai Kraton yang berbasis Jawa maka tentu saja wujud fisik arsitekturalnya pun juga berdasar pada arsitektur bergaya Jawa sebagai arsitektur utama; dan hingga kini keberadaannya masih eksis. Menurut Tri Yuniastuti dkk (2009, 2010) dalam penelitiannya tentang arsitektur Jawa di Kraton Yogyakarta, tipologi arsitektur Jawa yang ada dan berkembang di dalamnya adalah tipologi *bangsal* dengan jenis atap limasan, joglo dan tajug dengan berbagai variannya.

Melalui proses perjalanan waktu yang panjang, arsitektural kraton Yogyakarta diperhadapkan pada munculnya budaya-budaya baru khususnya kolonial dan modern yang masuk dan berkembang di Yogyakarta. Keberadaan Budaya Kolonial yang telah lama bercokol di Nusantara membawa arsitektur Klasik Eropa / kolonial (Tri Yuniastuti dan Satrio HB Wibowo, 2007) dan modern membawa arsitektur modern awal. Keberadaan arsitektur-arsitektur baru di Yogyakarta pada akhirnya direspons oleh Kraton Yogyakarta dengan mengadopsi unsur-unsur arsitektur tersebut menjadi bagian integral Kraton Yogyakarta. Agar terjadi komunikasi yang seimbang antara arsitektur Jawa dan arsitektur baru di lingkungan Kraton Yogyakarta maka dilakukan sistem substitusi terhadap arsitektur baru tersebut. Substitusi ini dilakukan dari berbagai elemen mulai dari bentuk, fungsi, hingga melalui pencampuran dengan elemen-elemen arsitektur Jawa sehingga membentuk arsitektur baru. Proses adopsi dan substitusi tersebut dilakukan secara besar-besaran dan berlangsung selama 18 tahun pada masa pemerintahan Sri Sultan Hamengkubuwono VIII tahun 1921-1939. Efek dari semua itu adalah terjadinya keragaman arsitektur di lingkungan kraton Yogyakarta sehingga memperkaya arsitektur Kraton Yogyakarta.

## 2. AKAR ARSITEKTUR KRATON YOGYAKARTA

Akar dari arsitektur Kraton Yogyakarta adalah arsitektur Jawa; hal tersebut sesuai dengan keberadaannya yang berada di wilayah Jawa. Berbagai nara sumber memperkuat hal tersebut (Anonim, 1991; Eko Ponto Hendro, 2001; Jo Santoso, 2008; Satrio HB Wibowo, 2010, Tri Yuniastuti dkk, 2009-2010). Ciri utama dari arsitektur Jawa yang terdapat pada bangunan-bangunan Kraton Yogyakarta adalah adanya tipologi bentuk atap berjenis limasan, joglo dan tajug dengan berbagai variannya. Ciri penting lainnya adalah bahwa penggunaan tipologi tersebut diikuti dengan tipologi bangunan yang berupa *pendapa* atau bangunan terbuka dan *gedhong* (bangunan tertutup) (Satrio HB Wibowo, 2010).

Pada tipologi *pendapa*, bangunan bersifat terbuka tanpa partisi dengan struktur utama rangka; dan oleh karenanya bentuk bangunan tipologi pendapa ini terbentuk atas komposisi lantai bersusun di bagian bawah-rangka (kolom dan balok) di bagian tengah (badan) dan atap di bagian atas. Dilihat dari sisi eksterior maka bentuk bangunan tipologi pendapa akan terlihat sederhana/bersahaja seperti halnya kebersahajaan masyarakat Jawa. Kemewahan estetis justru akan diperoleh dalam interior bangunan. Di sini eternit mengikuti garis atap sehingga volume bangunan menjadi besar dan luas. Disamping itu setiap rangka bangunan di hiasi oleh ornamen relief gaya mataraman (Jawa) dengan penuh simbolik sehingga menambah kesemarakkan ruangan bangunan.

Disisi lain, dari hasil penelitian Tri Yuniastuti dkk, (2009-2010) ditemukan adanya kekhasan yang berupa adanya regulasi dalam olah arsitektur. Regulasi tersebut adalah adanya: 1) hirarki; 2) kesamaan; 3) orientasi dan 4) perletakan. Dari sisi hirarki bangunan, terdapat regulasi hirarki yang didasarkan bukan pada besar kecilnya bangunan namun pada lengkap tidaknya ornamen dalam bangunan. Keberadaan ornamen Jawa di pendapa akan memberikan simbol penting tidaknya suatu bangunan mengemban fungsi. Semakin lengkap dan banyak ornamen yang ada pada pendapa maka bangunan itu merupakan bangunan sangat penting yaitu bangunan untuk Raja; misalnya bangsal Manguntur Tangkil yang penuh ornamen berfungsi sebagai tempat pelantikan raja. Dan demikian sebaliknya, pendapa yang minim hingga tidak ada ornamen maka bangunan tersebut hanya mengemban fungsi sederhana; misalnya seperti bangsal Pecaosan (tanpa ornamen) berfungsi sebagai ruang jaga/pendukung.

Dari sisi kesamaan, terdapat banyak bangunan yang memiliki kesamaan (kembar). Keberadaannya senantiasa saling berhadapan, mengapit, dan berdampingan. Bangunan-bangunan yang “berhadapan”, “mengapit”, dan “berdampingan” selalu dipisahkan oleh garis Utara-Selatan sebagai Poros utama Kraton Yogyakarta. Poros itulah yang menjadi orientasi bangunan-bangunan yang saling “berhadapan”, “mengapit”, dan “berdampingan” baik langsung maupun tidak langsung.

Sedangkan dari sisi peletakannya, bangunan-bangunan pendapa berada di garis poros dan di samping poros. Bangunan pendapa yang berada di garis poros memiliki nilai atau derajat tinggi dan penting (bangunan utama) seperti bangsal Manguntur Tangkil, Witono, dan Ponconiti. Sedangkan bangunan di samping kanan-kiri poros dianggap sebagai bangunan pendukung seperti bangsal Trajumas, Pengapit, Kori, maupun Srimanganti.





**Gambar 1 :** Karakteristik Arsitektur Bangsal/Pendapa Kraton Yogyakarta

Berbeda dengan bangunan bangsal yang bersifat terbuka, bangunan gedhong bercirikan tertutup dengan penutup utama berupa dinding dari bahan batu bata yang diplester. Pada umumnya bangunan gedhong ini menggunakan tipologi jenis atap limasan dan tajug.





**Gambar 2:** Karakteristik Arsitektur Gedhong Kraton Yogyakarta

### 3. WUJUD KOMUNIKASI DENGAN BUDAYA BARU

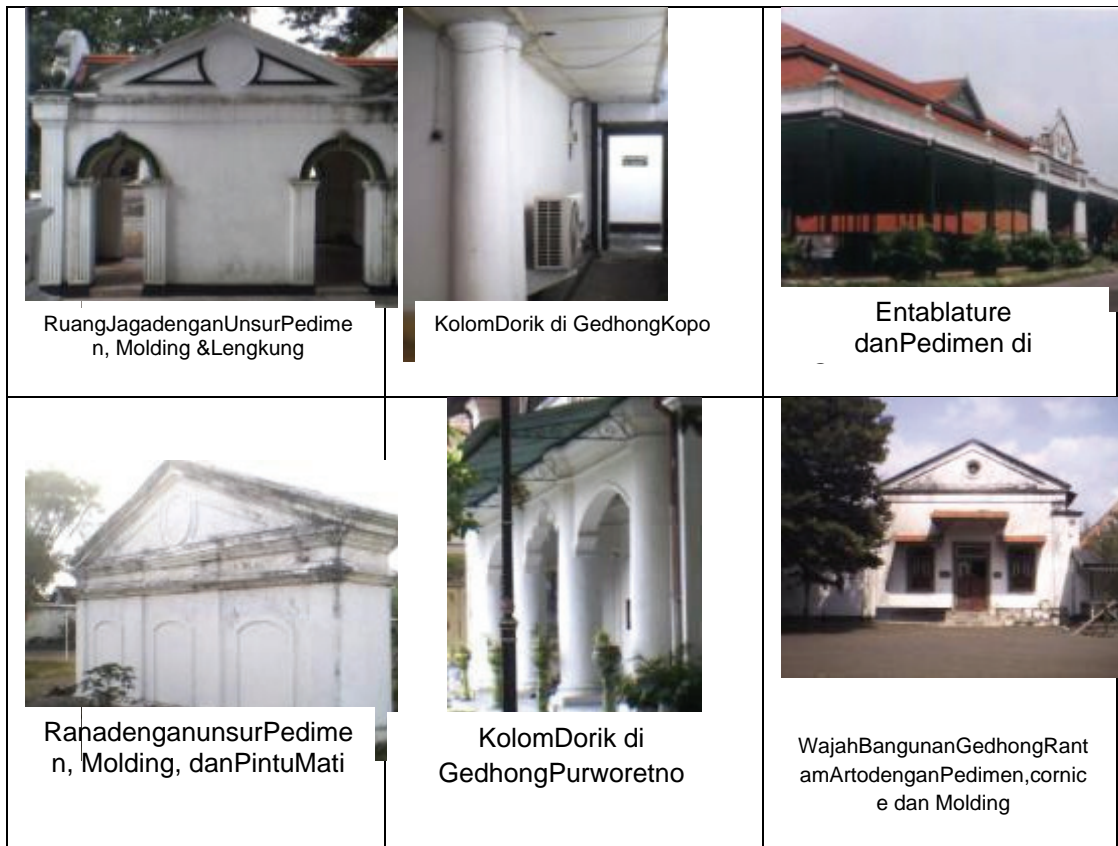
Proses perjalanan panjang Kraton Yogyakarta, telah melintasi berbagai jaman atau kebudayaan yaitu kebudayaan Jawa, Kolonial dan Modern. Pertemuan dengan berbagai budaya tersebut terjadi terutama pada jaman kerajaan dipimpin oleh Sultan Hamengku Buwono VIII (1921), dimana budaya kolonial dan modern yang dibawa Belanda mulai berkembang di Yogyakarta khususnya berupa bangunan-bangunan berarsitektur Klasik Eropa. Pertemuan dua model kebudayaan yang berbeda tersebut membentuk komunikasi dimana Kraton berinisiatif berkomunikasi dengan cara adaptif, adopsi dan substitusi. Proses pembentukan perwujudan komunikasi tersebut berlangsung selama 18 tahun (1921-1939) yang diwujudkan dalam pengolahan arsitektur Kraton yang berbasis Jawa untuk selanjutnya dikombinasikan dengan arsitektur Klasik Eropa dan Modern.

Elemen-elemen dari arsitektur Klasik Eropa yang diadopsi adalah kesatuan order Yunani yang meliputi kolom (dorik-korintian)-entablature-pedimen; lengkungan Romawi hingga Kristen Awal. Hasil adopsi tersebut selanjutnya di substitusi sesuai dengan pola dan konsepsi yang diinginkan. Agar hasil pengolahan tersebut dapat adaptif dan terjadi komunikasi dengan arsitektur Jawa maka banyak elemen Jawa khususnya ornamen yang dimasukkan untuk dilebur menjadi satu kesatuan bentuk arsitektural. Demikian juga yang terjadi dengan sistem komunikasi dengan arsitektur modern; hal ini ditunjukkan dengan penggunaan bahan-bahan besi dan baja mulai dari besi baja polos, baja I hingga besi baja berornamen.

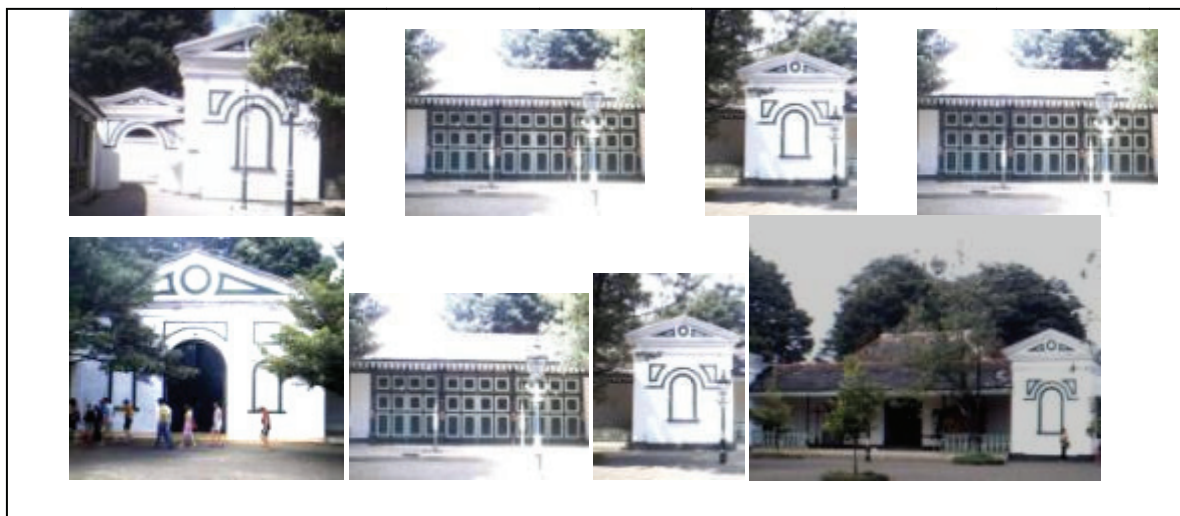
Hasil dari semua itu adalah hampir semua bangunan yang ada di Kraton ditemukan adanya ciri elemen-elemen arsitektur Klasik Eropa dan Modern tak terkecuali bangunan-bangunan penting/utama Kraton seperti bangsal Kecana, Ksatriyan, Srimanganti, Gedhong Jene, Sitihiinggil, hingga Pagelaran. Unsur-unsur dari arsitektur Klasik Eropa dan Modern yang diadopsi dalam bangunan di Kraton adalah mulai dari kolom besi polos dan berornamen, pagar besi, struktur atap besi, bentuk order Yunani dan kelengkapannya hingga fasad dari arsitektur Kristen awal. Sekalipun diupayakan penjawaban terhadap unsur-unsur dari arsitektur luar namun masih banyak juga adopsi secara utuh tanpa dilakukan kombinasi; oleh karenanya agar terjalin kesatuan maka terdapat regulasi penyatuan bangunan-bangunan berarsitektur yang beragam. Konsep penyatuan dilakukan melalui beberapa sistem yaitu: 1) pencampuran; 2) penyandingan frontal; 3) menganeekaragamkan di zoning halaman.



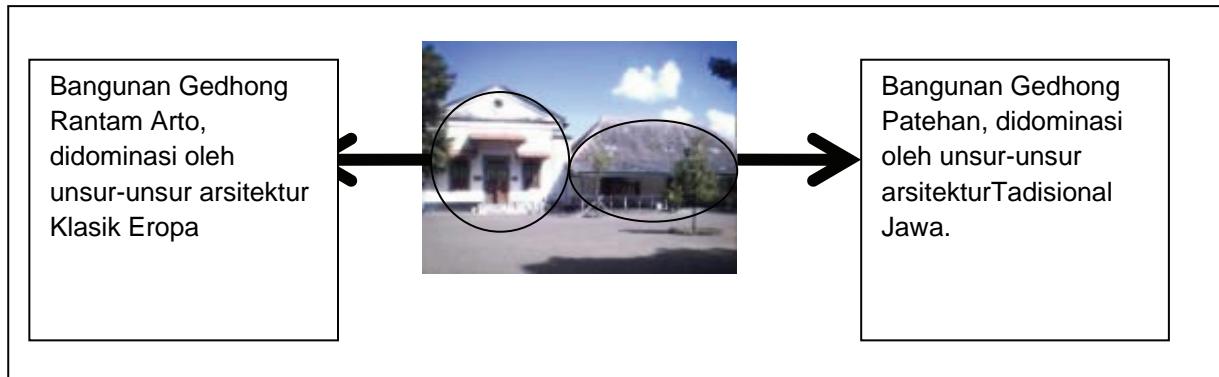
ELEMEN ARSITEKTUR MODERN DAN KLASIK EROPA DALAM BANGUNAN DI KRATON		
		
BangsaiPagelarangdenganKolomBesiTuang	Bangsai Siti Hinggil Lor dengan Kolom Besi Tuang dan Struktur Atap Besi	Bangsai Kotak dengan Kolom Besi Tuang
		
SelasarBangsalSrimanganti denganKolomBesiTuang	Gedhong Gangsa dengan Kolom dan Pagar dari Besi	TarubAgungdenganKolo mdariBesiTuang
		
GerbangHidupdenganLengkungan Romawi, Pintuhidup, jendelamati, molding, &pedimen	Kesatuan hasil substitusi Pedimen, Entablature dan Order pada Gerbang Danapratapa	GubahanPedimendanPedimen padaGedhongJene
		
GerbangMatidenganJendelamati, MoldingdanPedimen	Entablature padabangsaiSitihinggilLor	KolomDorikpadaOmah Bangunan



**Gambar 3:** Hasil Komunikasi Arsitektur Kraton terhadap Arsitektur Lain.



**Gambar 4:** Sistem Penyatuan dengan Pencampuran



**Gambar 5:** Sistem Penyatuan dengan Penyandingan Berjejer Linier

#### 4. PENUTUP

Komunikasi yang telah dilakukan oleh arsitektur Jawa di Kraton Yogyakarta terhadap arsitektur Klasik Eropa dan Modern telah membentuk identitas baru. Bila identitas lama berkarakter Jawa maka identitas baru berkarakter campuranyang disatukan yaitu kesatuan arsitektur Jawa-Klasik Eropa-Modern.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

1. Anonim, 1991, Kraton of Java, American Express Foundation.
2. Eko Putro Hendro, 2001, Kraton Yogyakarta Dalam Balutan Hindu, Semarang.
3. J Groneman, 1805, De Garebeg's Te Ngajogyakarta, Martinus Nijhoff.
4. Jo Santoso, 2008, Arsitektur Kota Jawa, Kosmos, Kultur dan Kuasa, Centropolis, Universitas Tarumanegara, Jakarta.
5. John W. Creswell, 1998, Qualitative Inquiry and Research Design, Sage Publications.
6. Satrio HB Wibowo, 2010, Arsitektur Kraton Yogyakarta: Paduan Gaya Arsitektur Tradisional Jawa dan Modern, Jurnal Ilmiah Padma Sri Kresnha, Vol. 1, No. 14, Universitas Widya Mataram Yogyakarta.
7. Tri Yuniastuti, Sukirman, Satrio HB Wibowo, 2009-2010, Studi Dokumentasi Bangunan Tradisional Jawa Bangsal Kraton Yogyakarta, Penelitian (belum dipublikasikan).
8. Tri Yuniastuti dan Satrio HB Wibowo, 2009, Gaya Arsitektur Klasik Eropa: Yunanidan Romawi Pada Bangunan Kraton Kasultanan Yogyakarta, Jurnal Ilmiah Padma Sri Kresnha Vol.1, No. 13, Universitas Widya Mataram Yogyakarta.
9. Yulianto Sumalyo, 2003, Arsitektur Klasik Eropa, Gadjah Mada University Press.



10. YuliantoSumalyo, 1997, Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX, GadjahMada University Press.
11. Yvonna S. Lincoln dan Egon G.Guba, 1985, Naturalistic Inquiry, Sage Publications.

## PEMAKNAAN KEMBALI RUANG ARSITEKTUR MENUJU GAYA HIDUP YANG LEBIH BAIK

Caecilia S. Wijayaputri<sup>1)</sup>

Junior Lecturer <sup>1)</sup>

Universitas Katolik Parahyangan Bandung<sup>1)</sup>

E-mail : [cz\\_205@yahoo.com](mailto:cz_205@yahoo.com)<sup>1)</sup>

### ABSTRACT

*The **architecture** which surrounds us influences our **thought**, and subsequently our behavior. Understanding this relationship between the environment and our mind is important – particularly as a designer of such environments. Our brain is not only hard-wired to interpret certain spatial characteristics in certain ways, but our mind also plays a role in how we make decisions based on those interpretations. By designing with greater insight into how the human mind processes architecture, design professionals might really be able to influence occupants to live healthier, more meaningful and happier lives as architectural qualities of an environment really do trigger a wide variety of human response. The main idea is that our brain interprets architecture through our mind and plays a role in influencing our thoughts and subsequent behavior. As architects, we should try to harness this understanding. The beautiful thing about **architecture** is that it can “tap into” an occupant’s past meaningful experiences through their senses and their emotion. Architecture also has the power set the stage for occupants to create new meaningful experiences — and **memory** plays a key role in helping to make all of this possible. Within architectural space it is important to establish a **sense of place**. This is true not only for the architecture to be good but also for our experience within that space to be memorable. In addition, architecture is a highly refined cultural phenomenon. It is related to high cultural achievements not only in the Euromediterranean cultural domain but also in India, China and Japan, and Mesoamerica. Thus, this paper outlines a design thinking whose objectives are to develop a heightened understanding of the complex dialogue between **culture** and architecture, and foster the type of analytical, critical, and creative abilities that are essential to addressing **cultural diversity** and **change**.*

**Keywords:** *architecture, thought, memory, sense of place, culture, cultural diversity, change*

### 1. PENDAHULUAN

Tidak bisa dipungkiri, manusia selalu berusaha mengejar apa yang terdapat di dunia utopia, sebuah gambaran kehidupan yang lebih baik. Para pencari utopia adalah perintis kehidupan kota saat ini. Kondisi utopis itu sendiri selalu tercermin dalam arsitektur, karena arsitektur merupakan proyeksi kebudayaan yang paling mudah terlacak. Arsitektur di sekeliling kita mempengaruhi cara kita berpikir sehingga secara tidak langsung berimbas pada tingkah laku dan gaya hidup dimana tidak hanya terlihat dari cara pandang kita terhadap lingkungan binaan tersebut tetapi juga bagaimana kita berinteraksi di dalamnya.

---

<sup>1)</sup> post graduate from ITB

***“without the utopias of other times, men would still live in caves, miserable, and naked. It was Utopians who traced the lines of the first city” –Anatole France***

---

Pertanyaan yang kemudian muncul adalah, apakah untuk sampai pada tahap dunia utopis kita harus menanggalkan budaya dan tradisi yang dianggap “kuno” atau dengan kata lain merupakan produk masa lalu. Fenomena yang terjadi saat ini, masyarakat secara umum maupun mahasiswa arsitektur dan arsitek pada khususnya merasa sebagai bagian dari kaum urban yang ‘lebih beradab’ dan menganggap bahwa budaya ‘barat’ – *western culuture* - merupakan budaya yang lebih modern, sehingga budaya dan arsitektur tradisional dianggap produk masa lalu dan ‘kampungan’. Hal inilah yang dinyatakan oleh Mercer *“It is only when identity is in crisis, that it became an issue”*<sup>1</sup> Larrain membagi identitas kultural dalam dua tipe yaitu *essentialist* yang berpandangan sempit dan tertutup, dan *historical* yang berpandangan terbuka. Tipe pertama menganggap identitas kultural sebagai suatu fakta yang sudah ada dari sananya dengan segala tradisi dan paham yang berlaku secara umum. Sementara tipe kedua beranggapan bahwa identitas kultural adalah sesuatu yang diciptakan, dan diperbaiki terus menerus dalam suatu proses yang tidak berkesudahan.<sup>2</sup> Saat ini, kita dapat melihat bahwa generasi yang lebih muda hampir tidak lagi menganut nilai-nilai dan identitas yang sama dengan generasi sebelumnya. Stuart Hall kemudian menjelaskan lebih jauh konsep dari identitas kultural sebagai *“a matter of ‘becoming’ as well as of ‘being’. It belongs to the future as much as to the past. It is not something which already exists, transcending place, time, history and culture. Cultural identities come from somewhere, have histories. But like everything which is historical, they undergo constant transformation. Far from being eternally fixed in some essentialized past, they are subject to the continuous ‘play’ of history, culture and power. Far from being grounded in a mere ‘recovery’ of the past, which is waiting to be found, and which, when found will secure our sense of of ourselves into eternity, identities are the names to the different ways we are positioned by, and positioned ourselves within, the narratives of the past”*<sup>3</sup> konsep inilah yang lebih diterima pada saat ini.

Berbicara mengenai identitas kultural kemudian tidak lepas dari konsep ‘heritage’, menurut Brisbane & Wood heritage adalah segala sesuatu yang memberi identitas pada suatu kultur/budaya. Bagi kebanyakan orang, heritage adalah suatu ‘landmark’ yang dapat kita identifikasi, memberikan rasa memiliki dan menempatkan kita pada ruang dan waktu. ‘Arsitektur’ adalah salah satu dari sekian aspek yang dideskripsikan oleh Brisbane dan Wood sebagai suatu heritage.

Dengan mempertimbangkan bagaimana pikiran manusia memproses suatu bentuk arsitektur dalam proses perancangan, gagasan bahwa kita sebagai perancang dapat benar-benar bisa mempengaruhi pengguna untuk memiliki gaya hidup yang lebih sehat, lebih bermakna dan lebih berkualitas mungkin dapat dikembangkan. Dalam ulasannya mengenai menara Eiffel, Roland Barthes (1964) menarik perhatian kita kepada signifikansi dari monumen publik sebagai dasar dari pemaknaan individual dan kolektif. Ruang-ruang publik ini yang oleh Boyer (1994) dirujuk sebagai *‘rhetorical topoi ... those civic compositions that teach us about our national heritage and our public*

---

<sup>1</sup> Mercer, K. ‘Welcome to the Jungle: Identity and Diversity in Postmodern Politics’, in Rutherford, J. (ed). (1990). *Identity, Community, Culture, Difference*. London: Lawrence & Wishart, p.43

<sup>2</sup> Larrain, J (1994). *Ideology and Cultural Identity*. Cambridge: Polity Press, p.157-158

<sup>3</sup> Hall, S. ‘Cultural Identity and Diaspora’, in Rutherford, J. (ed.), (1990). *Identity, Community, Culture, Difference*. London: Lawrence & Wishart, p.224

*responsibilities and assume that the urban landscape itself is the emblematic embodiment of power and memory' (p.321).* Daripada memperlakukan monumen publik hanya sebagai gubahan estetis pada suatu ruang publik, pemaknaan kultural dan politik kemudian juga dilekatkan pada monumen tersebut. Barthes (1994) mengklaim suatu 'double movement' dimana arsitektur adalah selalu merupakan mimpi dan fungsi, ekspresi dari suatu utopia dan instrumen dari kenyamanan' (p.239)

Pengalaman arsitektur direkam dalam suatu tempat di dalam otak manusia yang merupakan kombinasi dari input sensori, memori, dan emosi yang kemudian berinteraksi dengan otot-otot yang menggerakkan memori. Pengalaman sebelumnya berimbas pada pengalaman berikutnya, dimana pengguna lingkungan binaan merekam pengalaman-pengalaman yang dirasakan pada suatu rancangan ke dalam suatu persepsi. Baik secara individu maupun secara kolektif, arsitektur dapat mempengaruhi apa dan bagaimana kita mengingat suatu kenangan. Desain arsitektur dapat men-sugesti ingatan yang ingin dimunculkan dengan menciptakan suatu bentukan yang dapat "menyimpan" sebuah peristiwa, misalnya dalam merancang arsitektur memorial.



**Gambar 1.** Ratoca | Dreamstime

Konsep dari suatu memori sosial telah dihubungkan dengan perkembangan dari emosi dan ideologi yang terikat dengan sejarah dan keadaan geografi tertentu. Dimensi menerus dari waktu yang kemudian dipecah-pecah menjadi serangkaian data simbolik dari tanggal dan kejadian-kejadian penting dari ritual publik diekspresikan ke dalam suatu bentukan yang oleh Nora (1989) disebut sebagai '*lieux de mémoire*' atau tempat-tempat memori. Memori kolektif ini merupakan 'proses dinamis dimana suatu kelompok memetakan mitos (dalam lingkup antropologi) mengenai diri mereka dan dunianya ke dalam suatu ruang dan waktu yang spesifik' (Till, 1999; 254). Proses pemetaan ini kemudian menjadi bagian dari proyek pengembangan identitas individu dan kelompok, dan dikodekan secara simbolik ke dalam monumen publik dan tradisi serta adat istiadat yang menyertainya. Sebagaimana Boyarin (1994;22) mengatakan, '*memory is neither something pre-existent and dormant in the past nor a projection from the present,*

*but a potential for creative collaboration between present consciousness and the experience or expression of the past*'. Perkembangan memori ekstra-lokal berbanding lurus dengan pergerakan 'imagined community' dari suatu bangsa (Anderson, 1989), dan memori baru kemudian seolah-olah memerlukan pelupaan memori lama (Lowenthal, 1996). Secara khusus, bila berhubungan dengan kaum elite politik, Connerton (1989: 51) menyebutkan bahwa *'it is now abundantly clear that in the modern period national elites have invented rituals that claim continuity with an appropriate historic past, organising ceremonies/parades and mass gatherings, and constructing new ritual spaces*'. Dalam hal ini, daripada memperlakukan memori sebagai aksi manipulatif kaum berkuasa untuk menceritakan masa lalu menurut kepentingan sebagian golongan, Samuel (1994;17) menyarankan agar seseorang 'might think of the invention of tradition as a process rather than an event, and memory, even in its silences, as something which people made for themselves'. Sherman (1999; 7) mengingatkan kita bahwa 'commemoration is also cultural: it inscribes or reinscribes a set of symbolic codes, ordering discourses, and master narratives that recent events, perhaps the very ones commemorated, have disrupted, newly established, or challenged'. Jika memori didapat dari pengumpulan dan perepresentasian masa lalu, maka ia sama dengan suatu rekoleksi dari ruang di masa lalu dimana geografi imajiner dari pengalaman sebelumnya berada dalam suatu dialog konstan dengan metaphorik kekinian dan bahasa spasial dari pembuat-memori.

Dalam merancang suatu ruang arsitektur adalah penting untuk menumbuhkan 'sense of place'. Tidak saja hal ini agar bentukan arsitektur yang tercipta menjadi indah, melainkan juga agar pengalaman dalam ruang arsitektur tersebut dapat dikenang. Memori dan 'sense of place' sebenarnya sangat terhubung.<sup>4</sup> Menciptakan suatu lingkungan binaan berhubungan dengan perencanaan serangkaian pengalaman yang memiliki makna. Untuk melakukan hal ini, kuncinya adalah menumbuhkan 'sense of place'.

Dalam makalah yang berjudul *Neuroscience and Architecture: Seeking Common Ground*, baik landmark maupun jalan-jalan utama dideskripsikan sebagai bagian penting dalam mendesain suatu bentukan arsitektur. Sepertinya memori dan 'sense of place' berhubungan dalam bagian otak yang sama – yaitu hippocampus. "Our memory of events may depend upon a strong sense of place, and by extension, our sense of place may be influenced by the integrity of the memories formed there."

---

<sup>4</sup> Sternberg, Esther M. and Wilson, Matthew A. *Neuroscience and Architecture: Seeking Common Ground*. Cell 127, Elsevier Inc. October 20, 2006.



**Gambar 2.** Gereja Katedral, Jl. Merdeka Bandung saat ini



**Gambar 3.** Jalan Merdeka, Bandung tempo dulu

Suatu rancangan yang dapat memacu suatu keterikatan pada tempat (*sense of place*) besar kemungkinannya memiliki kejelasan orientasi, seperti misalnya landmark dan beberapa elemen arsitektural yang sangat kuat. Dengan menangkap dan memicu munculnya ingatan yang dianggap penting, suatu bentukan arsitektur dapat menyatukan memori individu ke dalam rangkaian memori kolektif. Arsitektur memungkinkan kenangan penting untuk terus hidup sementara beberapa bentukan arsitektur memicu indra untuk mengalami ruang dengan cara pandang baru. Arsitektur menggunakan ingatan manusia untuk membantu penggunaanya “berbuat” dan “belajar”, sementara hal-hal yang lebih

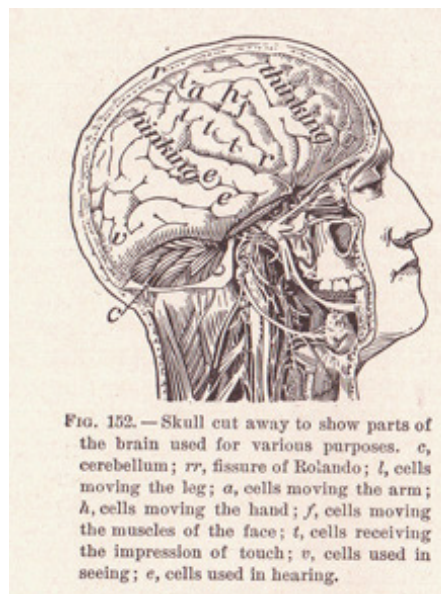


diingat adalah makna, rasa, dan emosi yang diberikan oleh lingkungan binaan tersebut.

## BAGAIMANA ARSITEKTUR MEMPENGARUHI PERILAKU

Beberapa penelitian menyatakan bahwa kualitas arsitektural dari suatu lingkungan binaan dapat memicu tanggapan yang beragam dari penggunanya. Dalam salah satu edisi Scientific American Mind, artikel dari Emily Athens yang berjudul “ Building around the mind” menggarisbawahi beberapa faktor arsitektural yang mempengaruhi pikiran manusia, diantaranya seperti dijelaskan dalam artikel tersebut, arsitektur dapat mempengaruhi kreatifitas, fokus, kesehatan, perhatian, mood dan kemampuan sosial.<sup>5</sup> Dalam artikel yang berjudul ‘*Getting Lost for Better Architecture*’, subjek penelitian diminta untuk menavigasikan, menginteraksikan dan kemudian membentuk ‘peta kognitif’ untuk dapat memahami suatu lokasi dalam suatu ruang. Artikel ini menggambarkan bagaimana penelitian dilakukan dan kesimpulan ditarik berdasarkan apa yang dilihat oleh subjek secara virtual dengan respon otak terhadap sinyal-sinyal yang diberikan.<sup>6</sup>

Salah satu penelitian menarik yang sedang berlangsung mengindikasikan adanya koneksi saraf pada otak manusia ‘antara indera (stimuli sensoral) dan memori’.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini, *neuroscientist* Benetto Sacchetti memfokuskan pada ‘hubungan’ yang mungkin ada antara memori emosional dan indera.



Bahkan dalam artikel yang berjudul *The Brain Hears Just by Seeing* dalam jurnal Scientific American<sup>8</sup>, dijelaskan bahwa walaupun seseorang hanya mendapatkan rangsang visual, namun aktifitas dalam otaknya menunjukkan bahwa sesuatu juga terjadi dalam audio cortex demikian juga sebaliknya. Penelitian – penelitian yang dilakukan untuk mencari hubungan antara memori, indera dan otak menemukan bahwa seluruh indera manusia memberi respons terhadap rancangan, sebelum mengalaminya. Hal ini menjadi sesuatu yang seharusnya dimengerti saat merancang suatu lingkungan binaan.

---

<sup>5</sup> Anthes, Emily. *Building Around the Mind*. American Mind. April/May 2009.

<sup>6</sup> Nelson, Bryn. *Getting Lost for Better Architecture*. MSNBC Dec. 15. 2008.

<sup>7</sup> <http://blogs.discovermagazine.com/80beats/2010/08/06/found-a-possible-link-between-emotional-memories-sensory-triggers/>

<sup>8</sup> <http://www.scientificamerican.com/podcast/episode.cfm?id=brain-hears-just-by-seeing-10-05-03>



## BAGAIMANA MEMBAWA SINKRONISASI INDERA KE DALAM RANCANGAN

Seringkali, suatu rancangan arsitektur hanya menitikberatkan pada satu indera yaitu visual, sementara yang lain ditinggalkan. Hal ini amat disayangkan karena sebenarnya suatu bentukan arsitektur dapat lebih menyatu dengan kulturnya melalui seluruh indera. Menempatkan sejarah, tradisional atau budaya kontemporer dalam suatu rancangan dapat menjadikan suatu keberhasilan saat indera-indera tidak diabaikan.

Seorang arsitek harus menjadi suatu komposer dalam suatu orkestrasi ruang yang mensinkronisasikan fungsi dan bentuk melalui indera dan pergerakan manusia di dalamnya. Karena saat pengguna bergerak, melihat, mencium, meraba, mendengar, dan bahkan merasakan dalam suatu ruang arsitektur, arsitektur tersebut menjadi hidup. Ruang Arsitektural adalah tentang keseluruhan lapisan bagi indera manusia, seperti halnya suatu komposisi musik, bentukan spasial menyatu ke dalam suatu simfoni untuk dirasakan oleh pengguna. Menghidupkan suatu ruang arsitektural berarti tidak hanya menciptakan fungsi arsitektur dan bentuk secara visual, namun dengan memadukan semua indera, bentuk dan fungsi dapat lebih diekspresikan sehingga pengguna mendapatkan pengalaman ruang yang lebih bermakna.

Dalam buku berjudul 'The Film Sense' oleh Sergei Einstein, perancang dapat memahami bagaimana beberapa indera terhubung antara satu dengan yang lain, dan apa yang terjadi saat kita memainkan hubungan tersebut dengan faktor manipulasi seperti waktu dan ruang. Saat kita mendesain sebuah lingkungan binaan, sebaiknya kita mengetahui, pesan apa yang ingin disampaikan, bagaimana pesan itu diterima dan bagaimana ia diproses melalui beberapa faktor, seperti perlakuan, pemikiran dan emosi.

## MEMAHAMI ESTETIKA MELALUI NEUROAESTHETICS

Sebuah artikel pada majalah SEED berjudul Beauty and Brain, menjelaskan bahwa *"keindahan sebuah objek mungkin tidak berlaku secara universal, namun neural dasar untuk mengapresiasi suatu keindahan mungkin saja iya."*<sup>9</sup> Estetika dalam arsitektur berhubungan erat dengan order dan keseimbangan. Ritme, misalnya, diharuskan ada dalam sebuah komposisi arsitektur. Jadi, apakah ini berarti bahwa arsitektur tidak lebih dari sekumpulan manipulasi ruang untuk mengikuti peraturan keindahan?

Saat sistem saraf manusia mengalami keindahan, bagian tertentu dalam otak langsung bekerja. Sepertinya, manusia dapat diajarkan untuk mengerti keindahan. Namun, walaupun pengalaman dan budaya berperan penting dalam pembentukan persepsi mengenai keindahan, ada beberapa kualitas yang selalu ditemukan, apapun budaya dan pengalaman yang melatarbelakanginya. Menurut artikel di atas, kualitas yang selalu ada ini adalah 'grid', 'zigzag', 'spiral' dan 'lengkung'. Penemuan ini mengindikasikan bahwa dalam tingkatan tertentu, keindahan bisa saja berlaku universal.

## TANGGAPAN ATAS RANCANGAN

Bagaimana sebenarnya otak manusia memproses suatu rancangan sehingga suatu rancangan dirasa lebih menyenangkan sementara beberapa rancangan dirasa mengganggu? Penelitian yang dilakukan di bidang neuroscience tidak hanya mencari 'bagaimana' suatu rancangan dapat diterima oleh orang awam, namun juga 'kapan' dan 'dimana' ia dapat diterima. Hal ini membantu arsitek untuk lebih mengerti bagaimana beberapa detail seperti misalnya cahaya dapat mempengaruhi pengguna secara

---

<sup>9</sup> Costandi, Mothab. *Beauty and the Brain*. SEED Magazine. September 16, 2008.

psikologi, pemikiran, perilaku dan juga 'mood'. Penemuan ini tentu saja dapat meningkatkan pemikiran dalam merancang. "Because of advances in neuroscience, we can begin measuring the effects of the environment at a finer level of detail than we have before," U.C.S.D.'s Edelstein says. "We can understand the environment better, we can understand our responses better, and we can correlate them to the outcomes. I just get chills when I think about it."<sup>10</sup>

Karakteristik seperti pengolahan tapak, pencahayaan dan detail arsitektural lain memiliki kualitas yang dapat digunakan untuk membangkitkan respon tertentu yang diinginkan. Misalnya, beberapa spektrum cahaya yang berbeda dapat digunakan dalam rancangan secara strategis untuk mencapai mood dan perilaku tertentu. Arsitektur kemudian 'dianggap' berhasil bila ia dapat memenuhi semua kebutuhan penggunanya baik secara psikologi, intelektual, emosional, dan lain-lain. Dalam hal ini, neuroscience memegang peran penting dimana arsitek dapat menggunakannya untuk memahami rancangan arsitektur yang dikategorikan sebagai suatu '*master-works*' serta untuk menciptakan suatu rancangan yang dapat memberi inspirasi. Pada akhirnya, rancangan yang dihasilkan tidak hanya mempengaruhi perilaku, namun juga dapat menentukan perilaku.

*"Architecture is basically a container of something. I hope they will enjoy not so much the teacup, but the tea."*

– Yoshio Taniguchi

Kutipan di atas menegaskan bahwa '*sensory designs*' adalah suatu hal yang tidak dapat ditawar. Aksi menikmati secangkir teh diakomodasi oleh cangkir seperti halnya arsitektur yang menawarkan pengalaman sensorik memperkaya pengalaman penggunanya. Baik cangkir teh maupun '*sensory design*' harus sensitif terhadap kebutuhan manusia.

## **BAGAIMANA SUATU RANCANGAN DAPAT BERHASIL**

Walaupun peran memori dalam arsitektur cukup besar, kita dapat memulai dari permukaan dengan memahami bagaimana bangunan mempengaruhi manusia, baik secara persepsi maupun kemampuan pengambilan keputusan.

*"Architecture arouses sentiments in man. The architecture's task; therefore, is to make those sentiments more precise."*

– Adolf Loos

Arsitektur seperti musik, dengan kemampuan membangkitkan emosi spesifik dan reaksi tertentu pada suatu momen. Untuk membangkitkan suatu perasaan sentimen adalah tugas yang sulit dan kuncinya adalah menyatukan persepsi pengguna. Dalam hal ini pemahaman mengenai mood, perilaku dan psikologi menjadi titik berangkat dalam merancang. Untuk membangkitkan sentimen yang spesifik, seorang arsitek harus mengintegrasikan beberapa faktor seperti waktu, material, informasi, dan intensi personal dengan tujuan menyatukan persepsi pengguna.

Emosi adalah bagian integral dari suatu rancangan dan untuk memahaminya, kita harus mempelajari bagaimana emosi bekerja dalam rancangan tersebut. Arsitektur disebut berhasil bila solusi secara kultural, fungsional dan estetika dapat terlaksana. Mungkin hal ini juga disebabkan oleh kemampuan bangunan tersebut untuk masuk ke dalam emosi yang tepat melalui rancangan.

---

<sup>10</sup> Carliner, Saul. *How Rooms and Architecture Affect Mood and Creativity*. OUNO Design.

## 2. DAFTAR PUSTAKA

1. Anderson, B. (1989) *Imagined Communities: On the Origins and Spread of Nationalism*. London: Verso.
2. Barthes, R. (1972[1964]) 'The Eiffel Tower', in *Mythologies*, pp. 236–50, trans. Annette Lavers. New York: Hill and Wang.
3. Boyarin, J. (1994) *Remapping Memory: The Politics of TimeSpace*. London: University of Minnesota Press.
4. Boyer, M.C. (1994) *The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments*. Cambridge, MA: MIT Press.
5. Charlesworth, A. (1994) 'Contesting Places of Memory: The Case of Auschwitz', *Environment and Planning D: Society and Space* 12: 579–93.
6. Duncan, J. (1990) *The City as Text: The Politics of Landscape Interpretation in the Kandy Kingdom*. Cambridge: Cambridge University Press.
7. Gregory, A. (1994) *The Silence of Memory*. Oxford: Berg. Halbwachs, M. (1992[1941]) *On Collective Memory*, trans. L. Coser. Chicago: Chicago University Press.
8. Harvey, D. (1979) 'Monument and Myth', *Annals of the Association of American Geographers* 69: 362–81.
9. Nora, P. (1989) 'Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire', *Representations* 26: 7–25.
10. Johnson, Nuala C. (2002) " Mapping Monuments: The shaping of public space and cultural identity" (online), (www.sfu.ca/media-lab/archive/2007/.../Johnson\_mappingmonuments.pdf, diakses pada tanggal 20 April 2011)
11. Ma, So Mui. 'In Search of Cultural Identity: Roof Decorations on Vernacular Architecture in Hongkong' (online) (pnclink.org/annual/annual2001/hk%20pdf/so%20mui%20ma.pdf, diakses pada tanggal 20 April 2011)
12. <http://sensingarchitecture.com>

## **Reviving Traditional Settlements : Green or Not Green ? Case study of Setu Babakan, a Betawi Cultural Village**

**Monike Kusna<sup>1)</sup>, Alia Widyarini<sup>2)</sup>, Puspita Darmaningtyas<sup>3)</sup>**  
Magister Arsitektur, SAPPK Institut Teknologi Bandung<sup>1,2,3)</sup>

Email : monike\_k@yahoo.com<sup>1)</sup>

Email : alia@id-bb.com<sup>2)</sup>

Email : puspitarch@gmail.com<sup>3)</sup>

*The term green lifestyle, eco living, or sustainable development had actually been practiced since long time ago in traditional settlements across Indonesia. Many studies had confirmed that vernacular housing adapts well to local climate and environment and combined with traditional culture that emphasized harmony with nature produced an ecologically responsible community. Although eroded by globalization, recently the "back to nature" trends also promote traditional housing and culture. If traditional housing and culture supports sustainability, why not revive them? This study tries to see whether reviving traditional settlements and culture can promote sustainability in this modern age and what the impacts of a revival project on the environment. The project of Betawi Cultural Village in Setu Babakan, Jakarta is analyzed through field observation and in-depth interviews. Another similar cultural village, Kampung Naga also viewed as comparison. The result shows that not all aspect from traditional culture still applicable in this modern age and aspects of the revival project that cause positive and negative impacts on the ecological environment are described.*

**Keyword :** green lifestyle, sustainability, traditional culture, traditional settlements

### **1. PENDAHULUAN**

Arsitektur vernakular merupakan bentuk penyesuaian model dengan lebih banyak perubahan individu dibandingkan dengan desain primitif, sesuai dengan tapak dan iklim mikro serta memiliki ekspresi terbatas dan berkualitas aditif (Tunggadewi, 2004). Arsitektur vernakular lahir dalam ekosistem budaya yang matang dan stabil dalam jangka panjang, memiliki kehidupan dan aktivitas yang sederhana sehingga memposisikan masyarakatnya sebagai kelompok pengguna energi yang rendah (Karyono, 2010). Arsitektur Vernakular mengandung kesepakatan yang menanggapi secara positif terhadap iklim, disamping terhadap ruang, waktu dan budaya. Menurut Karyono, 2010, secara umum arsitektur vernakular memenuhi standar minimal arsitektur berkelanjutan dengan nilai yang tinggi pada aspek-aspek konsumsi energi yang rendah, penggunaan energi terbarukan, penggunaan material terbarukan dan tidak merusak lingkungan, transportasi kawasan yang tidak menggunakan kendaraan bermotor dan pengolahan tapak yang tidak merusak lingkungan. Hal tersebut menunjukkan bahwa sesungguhnya konsep arsitektur berkelanjutan sudah dimiliki oleh masyarakat vernakular jauh sebelum terjadi isu pemanasan global.

Dalam pengembangan kawasan kampung budaya, dimasukkan aspek pariwisata didalamnya, dimana pariwisata ini diharapkan dapat menjadi generator ekonomi bagi masyarakatnya. Tanpa terkecuali pada kawasan Setu Babakan, pariwisata ikut masuk dalam program pengembangan kawasan. Dalam studi ini, akan dilihat pengaruh revitalisasi arsitektur vernakular Betawi dan pengembangan kawasan ini menjadi objek pariwisata pada keberlanjutan, terutama dalam aspek lingkungan.

## 2. METODOLOGI

Studi ini menggunakan metode kualitatif melalui pengamatan di lapangan dan wawancara pada penduduk setempat serta pengelola kawasan. Hasil pengamatan dan wawancara lalu dikaitkan dengan kaidah-kaidah keberlanjutan, terutama yang berhubungan dengan dampak pada lingkungan.

## 3. STUDI KASUS

Kawasan Setu Babakan sebagai kampung budaya Betawi direncanakan sejak tahun 1996 dan diresmikan pada tahun 2004. Berlokasi di kawasan Depok, kelurahan Jagakarsa dan merupakan salah satu diantara 14 danau besar di kawasan Depok. Setu Babakan berdekatan dengan Setu Mangga Bolong yang luasnya lebih kecil. Dengan jarak hanya sekitar 1 km dari Setu Babakan, Setu Mangga Bolong berfungsi sebagai penyaring air yang mengalir menuju Setu Babakan. Perencanaan kawasan Setu Babakan meliputi diantaranya perluasan danau yang juga sejalan dengan rencana Pemda DKI Jakarta untuk menjadikan setu ini sebagai kawasan penampung air saat musim hujan untuk meminimalkan potensi banjir di kawasan DKI Jakarta. Kawasan pemukiman akan ditata dimana rumah tradisional Betawi yang ada pada kawasan ini akan dipreservasi dan rumah non tradisional dibuat berkarakter Betawi. Fasilitas penunjang kesenian Betawi berupa panggung pertunjukan dibuat dan diadakan pertunjukan secara rutin untuk mempopulerkan kembali kesenian Betawi. Danau juga difungsikan sebagai daya tarik wisata air melalui pengadaan fasilitas olah raga sepeda air dan dibuatnya jalur pedestrian dan kendaraan di sekeliling danau.

## 4. ANALISA DATA

### Penataan fisik kawasan dan kaitannya dengan keberlanjutan

- **Daerah Danau**

Danau Setu Babakan awalnya merupakan danau kecil, namun sejalan dengan pengembangan kawasan ini rawa-rawa yang berada di dekat danau dikeruk sehingga danau menjadi luas. Dari pengamatan, danau terlihat relatif bersih dan tidak terlihat saluran pembuangan ke arah danau Hal yang disayangkan adalah menurunnya kondisi Setu Mangga Bolong. Setu yang tadinya berfungsi sebagai penyaring air alami (melalui media tanaman) yang menuju Setu Babakan ini kini kondisinya penuh sampah dan eceng gondok.

- **Daerah Tepian Air**

Penataan fisik daerah tepian air dilakukan diantaranya melalui pembuatan dinding turap pada daerah tepi danau, pembuatan saluran pembuangan limbah cair untuk mencegah pembuangan limbah ke danau, pembuatan jalur kendaraan bermotor, jalur pedestrian dan vegetasi di sepanjang tepi danau. Dari hasil pengamatan, saluran pembuangan limbah hanya terlihat di beberapa lokasi saja, tidak pada sekeliling tepi danau. Walaupun demikian hal ini sudah menunjukkan adanya upaya menjaga kualitas air danau.

Untuk jalur kendaraan bermotor daerah yang dapat dilalui kendaraan roda empat dibatasi, tidak sampai ke area tepi danau. Yang dapat melalui area tepi danau hanya kendaraan roda dua dan pejalan kaki. Dengan penataan ini diharapkan tingkat polusi udara pada kawasan tepi danau dapat dikurangi, selain tentunya memperluas area pedestrian sehingga lebih nyaman dilalui oleh pejalan kaki. Baik jalur kendaraan maupun pedestrian memakai material paving block, bukan aspal sehingga diharapkan masih dapat mengalirkan air hujan ke dalam tanah. Dari hasil pengamatan, saat puncak

kunjungan turis jalur kendaraan terutama menuju area panggung kesenian dan balai betawi padat oleh kendaraan roda dua baik yang berlalu-lalang maupun parkir pada tepi jalur pedestrian. Jalur pedestrian yang ada pun tidak sanggup menampung volume wisatawan sehingga banyak wisatawan yang berjalan di jalur kendaraan.

- **Daerah pemukiman**

Penataan fisik pada daerah pemukiman terdiri dari preservasi rumah tradisional betawi asli melalui pembaharuan : struktur bangunan (bila diperlukan), pintu, jendela dan ornamen-ornamen khas rumah betawi, sedangkan pada rumah non tradisional diminta untuk mengganti pintu, jendela serta ornamen seperti lisplank, railing dsb menjadi bergaya tradisional betawi. Layout denah tidak diminta untuk diganti menjadi layout rumah khas Betawi. Selain penduduk asli Betawi, sudah banyak pendatang dari latar belakang budaya yang bermukim pada kawasan ini dan sebagian besar bergaya hidup modern sehingga rumahnya pun tidak lagi bergaya tradisional Betawi. Pada rumah non tradisional, layout rumah masih banyak yang tidak memiliki pencahayaan dan penghawaan yang memadai sehingga pada siang hari lampu dinyalakan untuk kebutuhan penerangan. Akses jalan pada kawasan pemukiman ini juga relatif kecil sehingga bila terjadi kebakaran mobil pemadam tidak dapat menjangkau kawasan di dalam permukiman. Penataan kawasan memang hanya pada tampak rumah saja dan tidak pada semua aspek permukiman. Diantara Dari penataan fisik ini muncul isu yang menarik mengenai material bangunan. Ornamen rumah khas betawi berbahan dasar kayu sehingga pengadaan ornamen dalam jumlah besar dalam penataan fisik kawasan ini tentunya memakai material mentah kayu dalam jumlah besar pula. Dari pengamatan pada area dalam kawasan tidak ditemukan tempat pembuatan ornamen ini sehingga kemungkinan material ornamen didatangkan dari luar kawasan. Dengan mempertimbangkan daur hidup bangunan, penggantian ornamen bangunan dengan ornamen baru yang berkarakter Betawi tentunya selain memakai material mentah baru juga menambah jumlah limbah.

- **Ruang Publik**

Selain ruang publik berupa jalur pedestrian di sepanjang tepi danau, dibuat pula ruang publik berupa panggung kesenian dan balai betawi, selain agar kegiatan budaya khas betawi dapat difasilitasi juga agar dapat dinikmati oleh wisatawan. Selain kegiatan diatas

- **Limbah**

Penataan sampah pada kawasan ini masih konvensional, yaitu sampah diangkut menuju TPS. Dari hasil pengamatan, sampah yang dihasilkan oleh wisatawan saat puncak arus turis cukup banyak dan masih banyak wisatawan yang membuang sampah tidak pada tempatnya. Pengadaan tempat sampah belum banyak dan masih terpusat pada area panggung pertunjukan dan balai Betawi. Pada area sekeliling danau belum banyak ditemukan tempat sampah. Tempat sampah yang ada belum dipisahkan antara sampah organik dan anorganik, serta belum ditemukan upaya pengolahan sampah organik seperti misalnya composting.

### **Penataan non fisik kawasan dan kaitannya dengan keberlanjutan Ekonomi**

Dijadikannya kawasan ini sebagai kampung budaya Betawi membawa dampak positif bagi perekonomian masyarakat. Baik dari retribusi kendaraan bermotor wisatawan, adanya tambahan penghasilan bagi kelompok kesenian setempat serta terbukanya peluang usaha bagi masyarakat setempat terkait turisme, diantaranya yang dapat diamati adalah usaha kuliner, warung kelontong, toilet umum dan ojek. Dengan

adanya kegiatan ekonomi yang berkelanjutan ini diharapkan memacu masyarakat setempat untuk ikut menjaga kelestarian kawasan ini, dikarenakan kawasan yang tidak terjaga kelestariannya akan mengakibatkan penurunan jumlah wisatawan dan pada akhirnya menurunkan tingkat pendapatan ekonomi penduduk setempat.

- **Budaya**

Adanya panggung kesenian dan preservasi rumah tradisional Betawi serta penambahan ornamen khas Betawi pada permukiman di kawasan ini berdampak positif pada keberlanjutan budaya Betawi. Kesempatan mengekspresikan kesenian baik tarian, lenong, gambang kromong dan kesenian Betawi lainnya serta tentunya adanya tambahan penghasilan dari pertunjukan kesenian diharapkan dapat melestarikan kelompok-kelompok kesenian yang ada serta membuka peluang regenerasi pelaku seni khas Betawi. Deretan rumah dengan ornamen khas betawi yang dilalui wisatawan terutama pada area menuju panggung kesenian dan balai Betawi menguatkan kesan kampung Betawi dan diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan.

- **Kesadaran Terhadap Lingkungan**

Sosialisasi baik dari Pemda setempat maupun pemuka masyarakat setempat masih berkisar pada dijadikannya kawasan ini sebagai kampung budaya Betawi dan penambahan ornamen khas Betawi pada perumahan setempat. Hal ini pun masih terbatas pada area di sekitar panggung kesenian dan balai Betawi. Pada beberapa area ditemukan masyarakat yang bahkan belum mengetahui bahwa kawasan ini dijadikan kampung budaya Betawi, dan proyek perluasan danau serta pengadaan jalur pedestrian dan kendaraan baru diketahui masyarakat setelah proyek tersebut berjalan. Belum ditemukan adanya sosialisasi pada masyarakat setempat mengenai pentingnya menjaga lingkungan pada kawasan ini.

### **Perbandingan dengan kawasan sejenis : Kampung Naga**

Konsep kampung budaya seperti pada kawasan Setu Babakan bukan yang pertama diadakan di Indonesia. Kampung Naga yang terletak di Tasikmalaya, Jawa Barat merupakan contoh preservasi arsitektur dan budaya lokal, dalam hal ini budaya Sunda. Kawasan ini cukup terkenal sebagai objek turisme budaya, baik di tingkat lokal maupun internasional. Dalam kaitannya dengan keberlanjutan, arsitektur maupun gaya hidup penduduknya yang masih tradisional sangat menunjang keberlanjutan, terutama dalam hal lingkungan. Dalam penelitian sebelumnya, setelah masuknya pengaruh luar baik dalam hal media (televisi, telepon seluler,dll) maupun turisme pada tahun 70-an, terjadi beberapa degradasi pada lingkungan, diantaranya adalah :

- jumlah limbah anorganik kawasan bertambah sebagai dampak turisme
- penggunaan sabun cuci mengakibatkan kualitas air yang tersiklus menuju sungai diasumsikan menurun
- penggunaan material modern seperti jendela krepyak diganti menjadi jendela kaca mati dan material bangunan tidak lagi seluruhnya berasal dari area lokal. (Wasiska lyati,2011)

## **5. KESIMPULAN**

Dilihat secara fisik, pengembangan kawasan kampung budaya Betawi Setu Babakan sudah mulai menunjukkan upaya pembangunan yang berwawasan lingkungan, hal ini terlihat dalam penataan infrastruktur tepi danau walaupun dalam hal penataan kawasan pemukiman masih sebatas tampak luar saja. Hal ini dapat dimaklumi mengingat penataan kawasan padat memiliki kendala yang tidak sedikit dan membutuhkan waktu dalam pelaksanaannya. Dampak negatif diantaranya adalah pemakaian material mentah



kayu dalam jumlah banyak sebagai dampak dari revitalisasi kawasan dan degradasi Setu mangga Bolong sebagai dampak konsentrasi pengembangan kawasan pada Setu Babakan. Sedangkan dari segi non fisik, dampak positif dari pengembangan ini adalah pada bidang budaya dan ekonomi, walaupun perlu diwaspadai pengaruh dari wisatawan, terutama mengenai pengelolaan limbah. Dimana dari hasil pengamatan fasilitas pengelolaan limbah masih konvensional dan belum memadai dan dari contoh kasus perbandingan Kampung Naga menunjukkan turisme berdampak signifikan pada jumlah sampah terutama sampah anorganik. Bila hal ini tidak diperhatikan dengan serius dikhawatirkan akan menjadi masalah di masa yang akan datang. Sosialisasi pentingnya menjaga lingkungan juga penting dilakukan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat setempat.

Perbandingan dengan kawasan serupa di kampung Naga menunjukkan pentingnya aspek penghuni dalam keberlanjutan kawasan. Arus modernisasi yang sulit dibendung walaupun pada kawasan terisolir seperti Kampung Naga berdampak pada perubahan gaya hidup penghuni dan pada akhirnya berdampak pada penggunaan material / desain yang tidak berpihak pada lingkungan.

## 6. PUSTAKA

1. Karyono, Tri Harso. 2010. **Green Architecture: Pengantar Pemahaman Arsitektur Hijau di Indonesia**. Jakarta: Rajawali Pers.
2. Lintang Ayu Nugrahaning Tyas. 2009. **MANAGEMENT OF ENVIRONMENT-FRIENDLY INN IN UBUD TOURISM RESORT**. Bali : Universitas Gajah Mada
3. Pramitasari, Putri H. dan Wasiska Iyati. 2011. **Pembangunan Berkelanjutan Berbasis Kearifan Lokal pada Bangunan Vernakular, Studi Kasus: Kampung Naga, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat, Prosiding Seminar Nasional "The Local Tripod", Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya Malang.**

## ***Lifestyle Tradisional Betawi dan Pengembangan Permukiman yang Mengakomodasikan Pariwisata di Setu Babakan***

**Ahmad Nur Sheha G<sup>1</sup>, Ghoustanjiwani A.P.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung  
Jl. Ganesha 1 Bandung 57102

<sup>2</sup>Jurusan Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung  
Jl. Ganesha 1 Bandung 57102  
Email: ch\_arch01@yahoo.com

### **ABSTRAK**

*Setu Babakan adalah salah satu kawasan permukiman etnis Betawi di Kota Jakarta Selatan yang dijadikan daerah konservasi budaya Betawi, konsekuensi dari pengembangan permukiman budaya Betawi di Setu Babakan menyebabkan semua bangunan yang ada terutama rumah tinggal harus menampilkan karakteristik atau ciri rumah berarsitektur khas Betawi. Yang menjadi permasalahan adalah bagaimana membawa karakteristik atau ciri rumah berarsitektur tradisional Betawi tersebut ke dalam rumah modern sehingga tidak menjadi sekedar tempelan atau hiasan semata. Beberapa rumah hunian di Setu Babakan Jakarta Selatan menunjukkan usaha untuk menampilkan secara visual ciri khas atau karakteristik arsitektur Betawi dalam bentuk elemen detail dan sebagian lainnya berusaha menampilkan dalam bentuk desain lain.*

*Dari observasi dan penelitian awal yang dilakukan di lokasi ditemukan beberapa rumah di Setu Babakan berusaha mengadopsi elemen-elemen yang menjadi ciri khas atau karakteristik rumah tradisional Betawi seperti lisplank dengan motif gigi balang, ukiran bunga matahari, desain pintu dan jendela. Selain melestarikan arsitektur tradisional Betawi tujuannya agar arsitektur tradisional Betawi menjadi salah satu daya tarik pariwisata di Setu Babakan. Tetapi hal ini berkesan tidak sesuai dengan desain rumah secara keseluruhan.*

*Perlu terobosan baru dalam mengaplikasikan nilai-nilai arsitektur Betawi baik secara non visual maupun visual yang bukan sekedar hanya menempelkan ornamen detail pada bangunan. Sehingga makna dan nilai-nilai filosofi arsitektur tradisional dapat tercermin dan menjadi sebuah gaya hidup tersendiri dalam upaya melestarikan arsitektur tradisional dari kepunahan serta menjadi daya tarik tersendiri yang tidak dimiliki daerah lain.*

**Kata Kunci:** *situ babakan, arsitektur tradisional betawi, visual, elemen detail, gaya hidup, pariwisata.*

### **1. PENDAHULUAN**

#### **Latar belakang.**

Setu Babakan adalah kawasan hunian di Kota Jakarta yang memiliki ciri khas budaya betawi. Seiring perubahan Sosial kemasyarakatan akibat terjadinya pertambahan penduduk dan perluasan hunian pada kawasan Setu Babakan mengakibatkan ciri khas rumah adat Betawi terancam punah.

Faktor sosial kemasyarakatan dan pertambahan penduduk yang dimaksud adalah seperti: tren/style, kurang praktis karena dimensi yang besar dan kebutuhan lahan yang luas, memerlukan perawatan yang ekstra dan lain sebagainya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kelestarian bangunan rumah tradisional ini adalah dengan

mempelajari dan mendokumentasikannya agar generasi selanjutnya dapat menikmati hasil kebudayaan nenek moyang kita.

Salah satu upaya yang dilakukan Pemerintah guna melestarikan budaya Betawi umumnya dan arsitektur bangunan Betawi khususnya adalah dengan menetapkan kawasan Setu Babakan sebagai Perkampungan Betawi melalui SK Gubernur No. 92 Tahun 2000 tentang Penataan Lingkungan Perkampungan Budaya Betawi di Kelurahan Srengseng Sawah Kecamatan Jagakarsa Kotamadya Jakarta Selatan dan Peraturan Daerah (Perda) Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta No.3 tahun 2005 tentang Penetapan Perkampungan Budaya Betawi di Kelurahan Srengseng Sawah, Kecamatan Jagakarsa, Kotamadya Jakarta Selatan ditetapkan upaya pelestarian rumah tradisional Betawi dan budaya oleh pemerintah dalam bentuk Program Perkampungan Budaya Betawi. Mencakup diantaranya Kawasan Situ Babakan. Salah satu anadalan programnya adalah memperbaiki rumah warga yang tidak bercirikan Betawi menjadi rumah yang bercirikan Betawi dengan maksud dan tujuan dari program ini berusaha mensinergikan atau mentransformasikan elemen-elemen rumah tradisional Betawi kepada rumah-rumah yang ada saat ini.

Ciri khas arsitektur rumah tradisional Betawi menjadi salah satu icon pariwisata dikawasan Setu Babakan dan menjadi daya tarik wisata tersendiri bagi penikmat romantisme suasana Betawi. Tetapi yang menjadi permasalahan adalah bagaimana membawa karakteristik atau ciri rumah berarsitektur tradisional Betawi tersebut ke dalam rumah modern sehingga tidak menjadi sekedar tempelan atau hiasan semata. Beberapa rumah hunian di Setu Babakan Jakarta Selatan menunjukkan usaha untuk menampilkan secara visual ciri khas atau karakteristik arsitektur Betawi dalam bentuk elemen detail dan sebagian lainnya berusaha menampilkan dalam bentuk desain lain.

### **Tujuan**

Menemukan terobosan baru dalam mengaplikasikan nilai-nilai arsitektur Betawi baik secara non visual maupun visual yang bukan sekedar hanya menempelkan ornamen detail pada bangunan. Sehingga makna dan nilai-nilai filosofi arsitektur tradisional dapat tercermin dan menjadi sebuah gaya hidup tersendiri dalam upaya melestarikan arsitektur tradisional dari kepunahan serta menjadi daya tarik tersendiri yang tidak dimiliki daerah lain.

### **Batasan penelitian.**

Batasan penelitian hanya terhadap studi kasus rumah berarsitektur Betawi pada kawasan konservasi perkampungan budaya betawi di Setu Babakan. Secara geografis, Perkampungan Budaya Betawi (PBB) terletak pada 106°49'50"BT dan 6°20'23"LS. Daerah penelitian secara administratif dimasukkan ke dalam Kampung Setu Babakan, Kelurahan Srengseng Sawah, Kecamatan Jagakarsa, Kotamadya Jakarta Selatan. Luas keseluruhan PBB 165 hektar, dengan luas Situ Babakan sekitar 35 hektar. (*Lemtek FTUI dan Dinas Tata Kota DKI Jakarta, 2001*).

## **2. KAJIAN PUSTAKA.**

### **Konservasi daerah Setu Babakan.**

Pada mulanya kawasan situ babakan adalah daerah perkampungan di pinggiran kota Jakarta, Dalam kehidupan sosial di kawasan situ babakan yang dihuni oleh etnis betawi kurang lebih 85% masih diterapkan beragam tata cara budaya Betawi dalam kesehariannya, baik fisik maupun non fisik baik untuk kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial

bermasyarakat. Adanya peran pemerintah pada era tahun 90an dalam pemanfaatan kawasan menyebabkan area ini mengalami kemajuan, munculnya rumah-rumah baru yang meninggalkan atau bahkan menghilangkan unsure ke-Betawi-an. Tetapi karena suku Betawi merupakan suku dominan yang tinggal di area tersebut, tidak menyebabkan budaya setempat langsung hilang. Program Kawasan Perkampungan Budaya Betawi yang diintegrasikan dengan pariwisata diharapkan mampu menjaga ke khasan suku Betawi baik sosial maupun budaya. Meski telah ditetapkan Pemprov DKI sebagai daerah wisata sesuai Perda No 2 tahun 2005.

### Tipologi dan karakteristik hunian Setu Babakan.

Ada tiga tipe rumah tradisional betawi di situ babakan yaitu Joglo, Gudang, dan Bapang. Jenis dibedakan oleh atap dan lebarnya rumah (Syafwandi et Al, 1996).

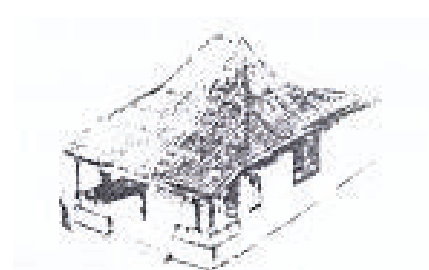
#### a. Rumah Gudang



**Gambar 4 - 12:** Rumah Gudang (Harun, 1991)

Rumah Gudang memiliki atap berbentuk pelana atau perisai. Struktur atap rumah gudang tersusun dari kerangka kuda-kuda, yaitu perisai ditambah satu elemen struktur atap, yaitu jure. Struktur kuda-kuda yang terdapat pada rumah Gudang sudah mulai tercapatnya batang- tekan miring (dua buah) yang saling bertemu pada sebuah batang tank tegak yang pada rumah Betawi lazim disebut *wider*. Sistem seperti ini tidak dikenal pada rumah-rumah tradisional lainnya di Indonesia. Sistem ini merupakan sistem atap yang digunakan oleh orang Belanda di dalam membangun rumah. Pada bagian depan rumah Gudang terdapat sepengaal atap miring yang disebut juga topi atau dak atau markis yang berfungsi menahan cahaya matahari atau tampias hujan pada ruang depan yang selalu terbuka itu. Dak ini ditopang oleh sekor-sekor, baik yang terbuat dari kayu atau besi.

#### b. Rumah Joglo

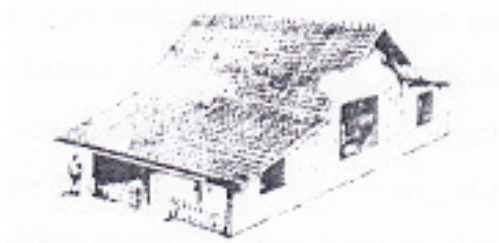


**Gambar 4 - 13:** Rumah Joglo (Harun, 1991)

Rumah Joglo ini merupakan hasil pengaruh langsung dari arsitektur atau kebudayaan Jawa pada arsitektur rumah Betawi. Pada rumah Joglo Jawa, "integrasi" antara denah, tiang-tiang penopang struktur atap dan struktur atapnya sendiri, sedangkan pada rumah Joglo Betawi unsur ini tidak begitu nyata. Selain itu pada rumah Joglo Jawa struktur bagian Joglo dari amp disusun oleh sistem struktur temu gelang atau payung, sedangkan pada rumah Joglo Betawi disusun oleh kuda-kuda. Sistem kuda-kuda pada rumah Joglo Betawi

yakni kuda-kuda "Timur yang tidak mengenal batang-batana diagonal seperti yang terdapat pada sistem kuda-kuda Barat yang diperkenalkan oleh Belanda.

**a. Rumah Bapang atau Kebaya**



**Gambar 4 - 14:** Rumah Bapang atau Kebaya (Hamm. 1991)

Pada prinsipnya atap rumah Bapang adalah bentuk pelana. Tetapi berbeda dengan atap rumah Gudang, bentuk pelana rumah Bapang, tidak penuh. Kedua sisi luar dari atap rumah Bapang sebenarnya dibeniuk oleh terusan (sorondoy) dari atap pelana tadi yang terletak di bagian tengahnya. Dengan demikian, maka yang berstruktur kuda-kuda adalah bagian atap pelana yang berada di tengah ini. Dalam hal ini, sistem struktur atap yang dipakai adalah sistem kuda-kuda Timur.

**Visual Elemen detail khas Setu Babakan.**

**1. Pintu**

Irwan Sjafi'ie menyatakan bahwa pada rumah Betawi pintu utama memiliki dua daun pintu. Pintu ini memiliki satu lapis namun demi alasan keamanan pintu ini memiliki beragam lapis pintu. Pada pintu yang berlapis, lapisan terluar merupakan pintu utama, lapisan dalam merupakan pintu pengaman. Pintu pengaman ini memiliki beragam bentuk tergantung pada kondisi keuangan individu.

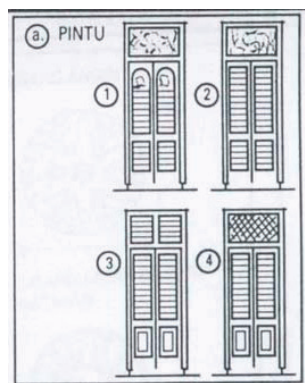
Selain itu, pintu utama pada rumah Betawi ada dua macam arah bukaannya yakni:

**a. Satu Arah Bukaannya Pintu**

Satu arah bukaan yakni satu daun pintu keseluruhannya terbuka bersamaan

**b. Dua Arah Bukaannya Pintu**

Dua arah bukaan yakni satu bagian daun pintu dibagi menjadi dua yakni atas dan bawah. Cara bekerja kedua bagian ini adalah bila kita mengintip siapa yang datang maka bagian atasnya dapat dibuka dan bawahnya tertutup, kita membuka pintu maka atas dan bawah dibuka bersama.



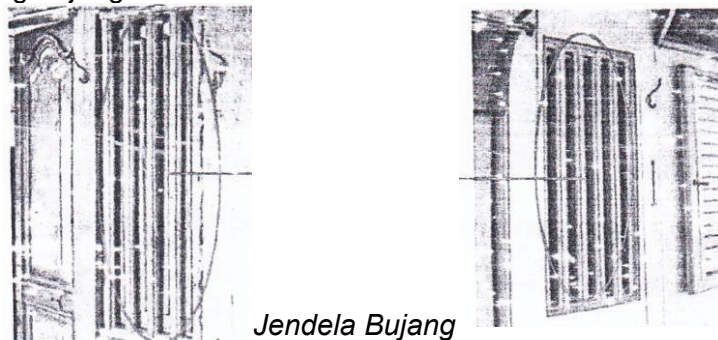
**Gambar 4 - 16:**

- a. pintu rumah Betawi - pintu satu lapis dan satu arah bukaan pintu  
b. pintu rumah Betawi - pintu dua lapis dan satu arah bukaan pintu

Selain pintu utama, pintu lainnya pada rumah Betawi memiliki satu daun pintu dan satu arah bukaan, sehingga pintu lainnya ini pembuatannya tidak sekompleks pintu utama. Umumnya, bahan yang dipakai yakni kusen pintu bagian atas menggunakan kayu cempaka hal ini agar pemilik rumah selalu dihormati dan disenangi tetangga, sedangkan kayu nangka pantang untuk digunakan pada bagian bawah kusen pintu (drompol). Hal ini didasarkan pada anggapan bahwa karena kayu nangka berwarna kuning, maka jika kayu ini dilangkahi akan mengakibatkan sakit kuning (Yayasan Tunas Banasa, 2003).

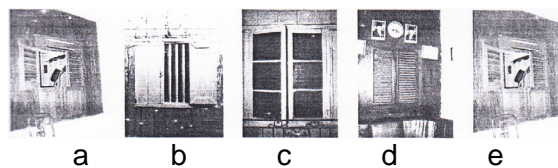
## 2. Jendela

Pada rumah Betawi ada dua jenis jendela yakni jendela dan jendela bujang. Jendela bujang merupakan suatu alat yang menjembatani komunikasi antara anak gadis penghuni rumah dengan prig bujang.



**Gambar 4 - 17:** Jendela Bujang (Harun, 1991)

Jendela rumah Betawi umumnya memiliki satu lapis saja., namun demi alasan keamanan, jendela memiliki beragam lapisan jendela yakni jendela berlapis dua dan berlapis tiga. Jendela lapis dua yakni jendela terluar merupakan jendela berjalusi, jendela dalam merupakan jeruji. Bagi individu yang mampu jeruji ini terbuat dari besi, namun bagi individu yang tidak mampu, jerujinya terbuat dari kayu. Jendela lapis tiga yakni jendela terluar merupakan jendela berjalusi, jendela dalam merupakan jeruji dan jendela terdalam merupakan jendela berkaca.



**Gambar 4 - 18 :**

- a. jendela rumah Betawi – jendela satu lapis
- b. jendela rumah Betawi – jendela dua lapis
- c. jendela rumah Betawi – jendela tiga lapis
- d. jendela rumah Betawi – jendela satu arah bukaan
- e. jendela rumah Betawi – jendela dua arah bukaan

Selain itu, jendela rumah Betawi terbagi dalam dua arah bukaan yakni:

### a. jendela satu arah bukaan

Satu arah bukaan yakni satu daun jendela keseluruhannya terbuka bersamaan

### b. jendela dua arah bukaan.

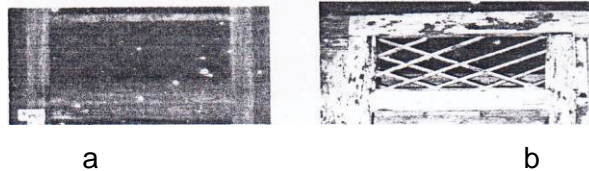
Dua arah bukaan yakni satu daun jendela dibagi dua yakni atas dan bawah. Kedua bagian ini Cara bekerjanya yakni bila kita mengintip siapa yang datang maka bagian

atasnya dapat dibuka dan bawahnya tertutup, bila kita membuka jendela, maka atas dan bawah dibuka bersama.

### 3. Ventilasi

Ventilasi pada rumah Betawi memiliki beragam bentuk dengan beragam bentuk hiasan yang digunakan. Umumnya keragaman ini tergantung pada tingkat kemampuan individu di dalam menonjolkan ragam hiasan pada rumah tinggalnya. Ragam hias yang biasa digunakan yakni:

#### a. Ragam hias berbentuk wajik



**Gambar 4 - 19:** a. ragam hias wajik di rumah Betawi di Mampang Prapatan. Jakarta b. ragam hias wajik di rumah Betawi dokumentasi Harun. 1991

Ragam hias berbentuk beragam flora didasari pada pandangan bahwa bunga tertentu, juga mempunyai makna tertentu.

#### 1) *Bunga matahari*

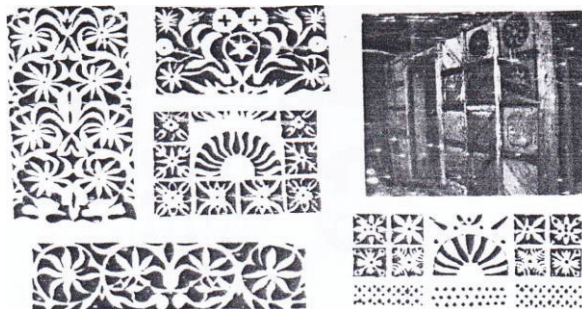
Bunga matahari, misalnya, dianggap memberi kesadaran tentang waktu. Artinya, bahwa manusia bekerja sesuai matahari yang ada batas waktunya. Perjalanan hidup manusia juga ada batas akhirnya.

#### 2) *Bunga cempaka*

Bunga cempaka dianggap memberi kesadaran tentang pentingnya bekerja keras untuk urusan duniawi dan urusan akhirat (urusan dunia dan urusan akhirat sama pentingnya).

#### 3) *Bunga melati*

Bunga melati karena warnanya yang putih dan bunga yang harum dianggap sebagai simbol bahwa manusia harus berhati suci. (Safitri, Dina, 2003)

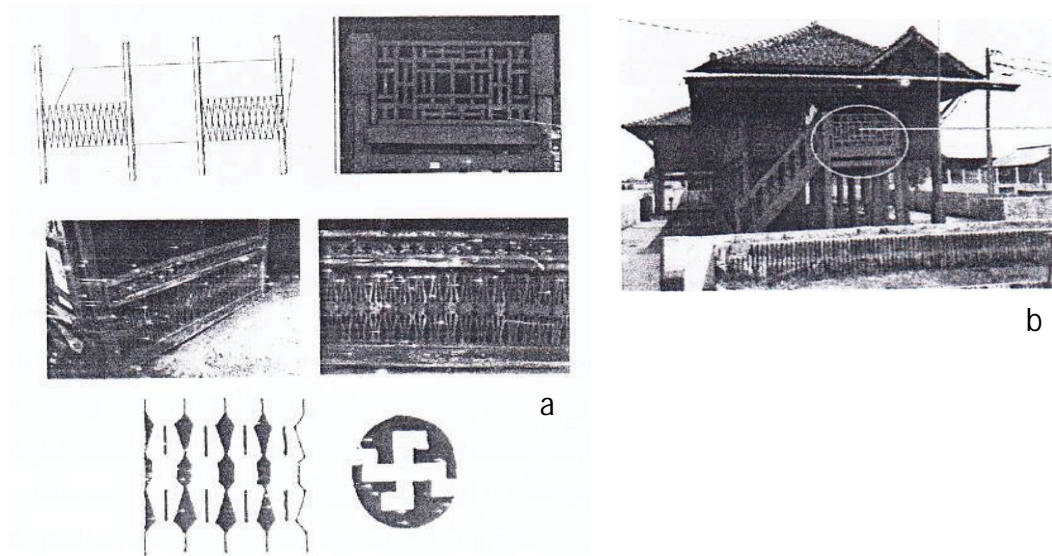


**Gambar 4 - 20:** Ragam bias flora (Harun, 1991)

### 4. Langkan

Langkan merupakan pembatas yang berada di ruang depan (teras) yang terbuat dari kayu setinggi kurang lebih 70 cm. Langkan ini memiliki beragam bentuk.

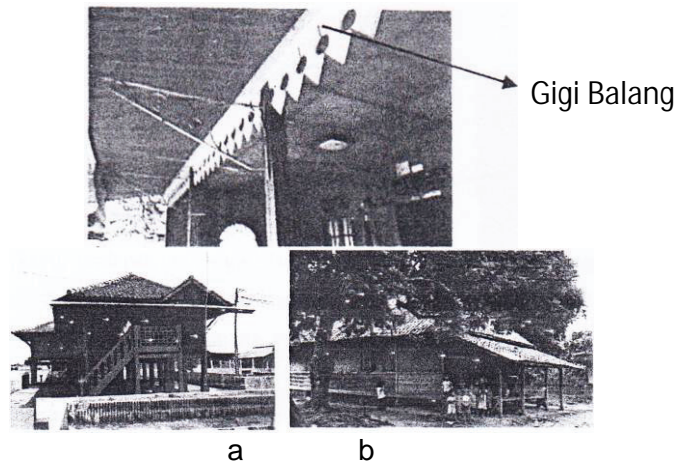




**Gambar 4 - 22:** a. iangan pada rumah si Pitung  
b. Langkan pada rumah Betawi (Harun, 1991)

#### 5. Gigi Balang

Gigi balang merupakan hiasan yang terdapat di listplank. Gigi balang terbuat dari kayu. Gigi balang ini memiliki beragam bentuk, dari yang sederhana sampai bentuk yang kompleks, dan penggunaan bentuk tersebut tergantung pada keinginan dan keadaan ekonomi individu. Semakin kompleks bentuk gigi balang yang digunakan, semakin pula penghasilan individu. Penggunaan gigi balang tidak mutlak harus ada pada rumah Betawi bahkan bagi individu yang tidak mampu, mereka tidak menggunakan gigi balang pada bagian listplank rumah tinggalnya.



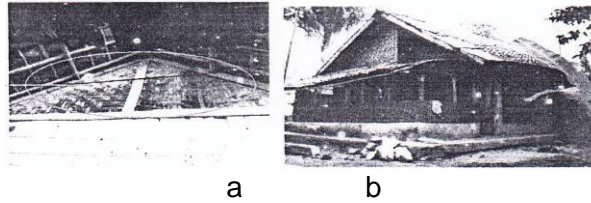
**Gambar 4 - 23 :** a. rumah Betawi tanpa gigi balang di rumah si Pitung b. rumah Betawi tanpa gigi baling dokumentasi Yahyah

Gambar 4 - 24: Gigi Balang (Harun, 1991)

#### 6. Ampok atau hiasan atap

Bagi masyarakat Betawi pinggiran khususnya masyarakat Betawi Setu Babakan, hiasan atap ini disebut juga dengan ampok. Ampok ini dihiasi oleh beragam jenis

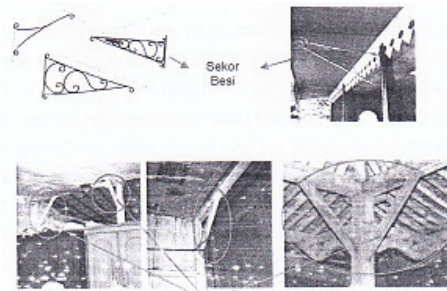
bentuk seperti hiasan bunga matahari, cempaka, melati dan lain-lainnya. Penentuan penggunaan hiasan ini tergantung pada keinginan dan kemampuan ekonomi individunya. Ampok ini tidak mutlak harus ada pada rumah Betawi.



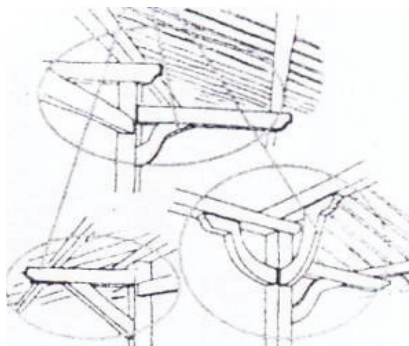
**Gambar 4 - 25:** a. rumah Betawi tanpa ampok di Mampang Prapatan. Jakarta b rumah Betawi tanpa ampok dokumentasi Yahyah

### 7. Sekor atau Angkur

Sekor atau angkur merupakan penahan dak atau markis dan struktur overstek atau penanggap. Untuk sekor penahan dak, selain yang terbuat dari kavu, terdapat pula yang dari logam yang inenunjukkan pengaruh Eropa. Selain dilihat dari variasi penggunaan bahannva. dikenal pula adanya pengaruh Cina karena terdapatnva konstruksi Toa-Kung pada banyak rumah Betawi khususnya di daerah Angke. Kesemua bentuk sekor ini tergantung pula pada keinginan dan keadaan ekonomi indiyidu di dalam menampilkan sekor pada rumah tinggalnya.



Sekor Kayu



### **3. METODOLOGI**

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif, ada 4 cara mengumpulkan data yang kemudian data dari keempat metode tersebut dibandingkan dan dikonfirmasi ulang guna mengkonfirmasi kebenaran data. 4 (empat) metode tersebut berupa wawancara, observasi lapangan dan wawancara kepada pemilik atau penghuni rumah tinggal sebagai narasumber sehingga data hasil pengamatan dapat di konfirmasi silang dengan keterangan pemilik atau penghuni rumah guna mendapatkan akurasi data yang akurat, survey, kajian literatur.

- 1) metode wawancara dengan tokoh masyarakat Betawi yang dituakan dan dianggap mengetahui tentang arsitektur rumah tradisional Betawi,
- 2) metode observasi dilakukan dengan mengamati beberapa rumah asli tradisional Betawi yang masih ada Setu Babakan kota Jakarta.
- 3) metode survey berupa kunjungan langsung dirumah tradisional Betawi di Setu Babakan dan wawancara langsung terhadap penghuni dan masyarakat setempat guna mendapatkan informasi tentang upaya pelestarian rumah tradisional Betawi di Setu Babakan.
- 4) metode kajian literatur digunakan dalam menemukan data awal sebagai pijakan penelitian, data kawasan Setu Babakan.

dari keempat data tersebut di bandingkan dan dikonfirmasi ulang guna menemukan data yang akurat.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN.**

#### **Perubahan sosial kemasyarakatan terkait lifestyle Betawi dan pariwisata**

Perubahan Sosial Kemasyarakatan Setu Babakan terjadi karena bertambahnya penduduk dan perluasan hunian pada kawasan Setu Babakan, tingginya kebutuhan Hunian hingga adanya pendatang baru pada kawasan Setu Babakan merupakan salah satu faktor penyebab dari perubahan sosial kemasyarakatan kawasan ini, lifestyle Betawi sedikit kehilangan keasliannya dengan banyaknya hunian-hunian baru yang terakomodasi oleh pariwisata, setelah di berlakukanya Pemprov DKI sebagai daerah wisata sesuai Perda No 2 tahun 2005, banyak hunian yang berubah baik dari tipologi bangunan, fungsi maupun ciri visual dari lifestyle Betawi.

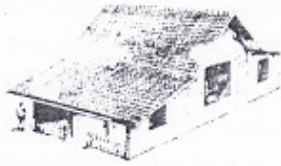
### Perubahan tipologi dan karakteristik hunian.

Perubahan tipologi dan karakteristik dari hunian dilihat dari perubahan fisik hunian betawi dimana beberapa hunian betawi situ babakan di analisa secara faktual dan dijelaskan secara deskriptif sejauh mana tipologi hunian betawi tersebut berubah, data berupa persepsi responden terhadap perubahan hunian mereka terkait dengan lifestyle Betawi yang diberlakukan pemerintah daerah Jakarta Selatan. Dari beberapa responden di pilih tiga hunian betawi yang paling tradisional dan mendekati keaslian dari tipologi betawi asli dan tiga hunian Betawi yang mengalami perubahan dan penyesuaian yang terkait dengan lifestyle Betawi.

Tipologi Hunian Betawi asli	Tipologi Hunian Betawi paling tradisional	Tipologi Hunian Betawi paling berubah dan tidak sesuai
<p><b>Tipe Joglo</b></p> 		
<p>Hunian Betawi tipe <i>Joglo</i> pada rumah ini tidak banyak berubah dari ketentuan betawi asli, hal ini terlihat dari bentuk atap rumah dan dengan penyangga kolom-kolom kayu di teras rumah. Tipe joglo merupakan tipe paling mewah dan paling besar dengan ketinggian teras dan rumah yang lebih tinggi dari halaman depan. Lifestyle Betawi tidak mempengaruhi perubahan dari nilai kebetawian hunian karena hunian ini sudah ada sebelum diberlakukannya kebijakan penggunaan elemen karakteristik budaya Betawi oleh pemerintah, artinya sudah dari dulu penghuni ber lifestyle Betawi.</p>		<p>Rumah tipe joglo paling berubah dan tidak sesuai dengan tipologi betawi joglo, tiang dengan beton dengan atap yang diganti dengan asbes, penambahan ruang sebagai kamar pada teras dan serambi depan, penghuni kurang begitu tanggap terhadap kebijakan pemerintah mengenai penggunaan ciri Betawi.</p>
<p><b>Tipe Gudang/Kandang</b></p> 		
<p>Tipe <i>gudang/kandang</i>, atap pelana merupakan salah satu ciri dari tipe ini dimana lebar atap yang relatif lebih pendek dari tipe joglo dan kebaya, ruang depan sebagai ruang publik dan ruang tamu, level lantai teras dengan halaman depan tidak memiliki perbedaan yang besar seperti tipe kabaya dan joglo, pada rumah ini merupakan rumah dengan tipe gudang yang tidak banyak mengalami perubahan bentuk dari ketentuan betawi hal ini dikarenakan lifestyle dari pemilik rumah yang tidak terpengaruh dengan adanya pengaruh kebijakan pemerintah .</p>		<p>Tipe gudang/kandang yang paling berubah secara fisik, fungsi tambahan dari toko yang semula rumah tinggal hingga merubah fungsi sebagian rumah karena lifestyle Betawi yang berubah karena akomodasi pariwisata. Penambahan toko berfungsi menambah pendapatan</p>



**Tipe Bapang/Kebaya**



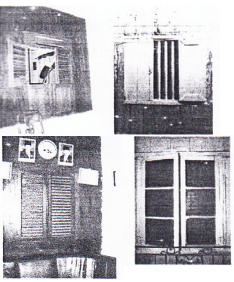
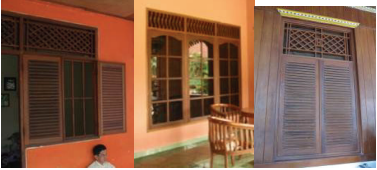




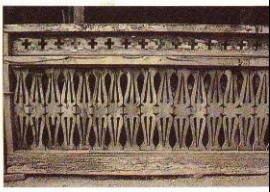


Tipe *kabaya*, ciri ini ada pada lebar atap yang lebih lebar dari tipe rumah bapang/kandang. Berbeda dengan tipe kandang rumah tipe kabaya memiliki level ketinggian lantai teras dengan halaman depan yang berbeda. Pada rumah ini tidak banyak berubah dari tipologi maupun bentukan secara fisik berberapa nilai kebetawian justru ditingkatkan dengan berberapa furniture dan benda pajangan di serambi depan rumah, pariwisata tidak merubah fungsi dan bentuk bangunan melainkan justru menambah nilai kebetawian dari rumah ini.

tuntutan lifestyle betawi dari pemerintah yang menjadikan Setu Babakan sebagai salah satu cagar-budaya betawi rumah dengan tipe awal kabaya dan seiring kebutuhan hunian yang meningkat penghuni menambah fungsi kamar di teras depan dengan menambah hunian baru disamping rumah utama.

**Perubahan Visual Elemen detail khas Setu Babakan.**

Elemen karakteristik dalam penilaian ini adalah penerapan dan analisa data lantai pintu jendela ventilasi, langkan, gigi balang, ampok atau hiasan atap, sekor atau angkur. Sejauh mana visual karakteristik hunian Setu Babakan berubah dipengaruhi lifestyle dari Betawi, pengumpulan data dengan pengamatan secara faktual dan dengan wawancara dan recording terhadap berberapa responden berupa masyarakat setu babakan dengan hunian betawi yang memiliki Visual Elemen detail khas Setu Babakan yang paling tradisonal dan berberapa responden hunian betawi yang memiliki perubahan dan ketidak sesuain Visual Elemen detail khas Setu babakan yang berubah karena Lifestyle Betawi.

NO	VISUAL BETAWI ASLI	VISUAL BETAWI PALING TRADISONAL	VISUAL BETAWI PALING BERUBAH KARENA LIFESTYLE BETAWI
1	<p><b>Pintu</b></p>		
<p>Ada empat jenis <i>Pintu</i> yang menjadi Visual karakteristik Betawi asli yaitu empat pintu dengan pola dan ventilasi yang berbeda, biasanya pada daun pintu bermotif grid horisontal yang terdiri dari dua daun pintu, berberapa hunian yang terpilih dan melalui proses wawancara terdapat banyak sekali pintu yang sesuai dengan Visual betawi asli di Setu babakan, akan tetapi berberapa hunian baru dengan fungsi ganda sebagai butik juga ada yang memiliki pola ketidak sesuaian terhadap ketetapan betawi asli, bisa dikatakan berberapa hunian dengan pintu yang tidak sesuai dengan ketetapan betawi asli terpengaruh dari lifestyle Betawi yang berlaku di Setu babakan dimana lifestyle betawi yang dipengaruhi pengembangan pariwisata menjadikan Visual berupa pintu terganti menjadi pintu kaca.</p>			

2	<p><b>Jendela</b></p> 		
	<p>Ada empat jenis <i>Jendela</i> pada ketentuan tradisional Setu Babakan, dimana elemen visual jendela merupakan salah satu keharusan dan ketentuan dari pemerintah dalam mencirikan tradisional Betawi, jendela merupakan salah satu hibah dari pemerintah, berberapa hunian di Setu Babakan memang hampir semua menggunakan jendela khas lifestyle Betawi, tetapi berberapa hunian yang dibangun baru justru mengindahkan anjuran pemerintah setempat dalam penggunaan jendela sebagai ciri visual Betawi, tetapi baik warna maupun kusen masih sedikit bercirikan Betawi.</p>		
3	<p><b>Gigi Balang</b></p> 		
	<p><i>Gigi balang</i> merupakan elemen visual yang paling dominan ada di tiap hunian betawi di setu babakan, hampir seluruh hunian di setu babakan menggunakan gigi balang sebagai ciri dari hunian betawi, berberapa hunian asli di setu babakan yang telah berdiri menggunakan ketentuan gigi balang tetapi berberapa diantaranya juga hanya menambah visual gigi balang tidak dengan material kayu sesuai ketentuan pada umumnya melainkan dengan list berbahan beton, hal ini disebabkan perubahan lifestyle betawi, dimana bangunan baru berusaha menyeimbangkan dengan lifestyle betawi setempat tetapi dengan cara yang kurang tepat.</p>		
4	<p><b>Langkan</b></p> 		
	<p><i>Langkan</i> merupakan pembatas yang berada di ruang depan (teras) yang terbuat dari kayu setinggi kurang lebih 70 cm. Berberapa hunian di situ babakan menggunakan lakan untuk pembatas teras/serambi depan sebagai salah satu bentuk lifestyle betawi, namun berberapa hunian juga nampak mengindahkan ketentuan tersebut dengan merubah penggunaan lakan, dan pembatas yang digunakan adalah pembatas pada umumnya sehingga karakteristik betawi menjadi hilang.</p>		

5	<p><b>Sekor atau angkur</b></p> 		
	<p><i>Sekor atau angkur</i> merupakan struktur over stek dari kayu atau terbuat dari logam, penggunaan sekor atau angkur tidak begitu diwajibkan bagi oleh pemerintah daerah jakarta selatan karena ketentuan wajib karakteristik betawi yang ditampilkan adalah dari bentuk jendela dan pintu juga gigi balang, tetapi lifestyle betawi mempengaruhi berberapa masyarakat betawi untuk menampilkan visual dari sekor atau angkur ini dimana sekor dan angkur juga menandakan tingkat ekonomi penghuni.</p>		

## 5. KESIMPULAN

Dari uraian penelitian diatas pada akhirnya arsitektur rumah tradisional Betawi akan mengalami trnasformasi desain dalam menyesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan masyarakat yang ada. Akibatnya tidak mustahil bila mana yang tersisa nantinya adalah ornamen-ornamen atau detail-detail hiasan. Detail yang dimaksud meliputi: daun jendela, daun pintu, langkang dan gigi baling. Empat elemn ini yang pada akhirnya nanti bisa bertahan karena proses seleksi yang masih bias diterapkan dalam bangunan masa kini. Meski mengalami gubahan bentuk

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Alexander, Christopher; 1987; **A New Theory of Urban Design**; New York.

Altman, Irwin, & Chemers, Martin M.; 1980; **Cultural Aspects Of Environmental-Behavior Relationships**; In H. C. Triandis& R.W. Brislin (Eds.), *Handbook of cross-cultural psychology* (Vol. 5); Boston: Allyn & Bacon.

Aritonang, Emmy Ria; 2002; **Perubahan Fungsi dan Tata Ruang pada Kampung dan Rumah Tinggal di Huta Siallagan, Samosir**; FTSP ITB Bandung.

Bagus, I Gusti Ngr.; 1979; **Prasejarah dan Klasik di Bali**; Balai Pustaka Denpasar.

Bochner, S.; 1975; **The House Form As A Cornerstone Of Culture**; In R.W. Brislin (Ed.), *Topics in culture learning* (Vol. 3); Honolulu, HI: East-West Centre.

BPS Pemkab Bangli; 2001; **Kecamatan Kintamani dalam Angka Tahun 2001**.

DiMaggio, P.; 1997; **Culture and Cognition**; *Annual Review of Sociology*, 23(1).

Jabareen, Yosef; 2005; **Culture And Housing Preferences In A Developing City**; *Environment and Behavior*; Sage Publications; <http://eab.sagepub.com/cgi/content/abstract/37/1/134>

Linton, R.; 1945; **The Cultural Background of Personality**; NewYork: Appleton-Century-Crofts.



- Mai, Moukhtar M.; 2005; ***Transformation of Vernacular Housing Pattern in Peri-Urban Abuja-Nigeria Due to Informal Urbanism, 1976-2006***; Universiti Teknologi Malaysia.
- Malkawi, F., & Al-Qudah, I.; 2003; ***The House as an Expression of Socialworlds: Irbid's Elite and Their Architecture***. *Journal of Housing and the Built Environment*, 18.
- Mather, Mark; January 2004; ***Housing and Commuting Patterns in Appalachia***; The Appalachian Regional Commission; Washington DC.
- Michelson, William H.; 1976; ***Man and His Urban Environment: A Sociological Approach***; University of Toronto; Toronto.
- Mumford, L.; 1970; ***The Culture of Cities***; Westport, CT: Greenwood.
- Pandey, J.; 1990; ***The Environment, Culture, and Behavior***; In R.W. Brislin (Ed.), *applied crosscultural psychology*. Newbury Park, CA: Sage.
- Rambe, Katarina B. 2006. **Identifikasi Pola Pekarangan Pada Perkampungan Budaya Betawi Situ Babakan, Jakarta Selatan**. Skripsi. Fakultas Pertanian Negeri Bogor. Bandung
- Tjandra Kania, L4B 098094, Tesis Magister Teknik Arsitektur Universitas Diponegoro, **Eksistensi Rumah Betawi Keturunan Kajian Kebudayaan dan Iklim Tropis Lembab pada Rumah Betawi Keturunan di Kecamatan Gunung Sindur Kabupaten Bogor**. Semarang 2000.
- Tjahyono, Gunawan**. Reviwieng the Betawi Tradition: The case of Setu Babakan, Indonseia.
- Agung-Wahyudi2<http://peneliti.budiluhur.ac.id/wp-content/uploads/2007/05/agung-wahyudi2.pdf>  
18 febrauri 2011
- <http://eprints.undip.ac.id/12111/1/2000MTA664.pdf>, Eksistensi Rumah Betawi Keturunan, Magister Teknik Arsitektur Universitas Diponegoro, Tjandra Kania, Semarang 2000. 14 februari 2011
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Suku\\_Betawi](http://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Betawi)
- <http://festivalindonesia.wordpress.com/2008/07/28/festival-budaya-betawi-2008>
- <http://kucer.wordpress.com/category/arsitektur>
- <http://www.anneahira.com/rumah-betawi.htm>
- <http://jengjeng.matriphe.com/perkampungan-budaya-betawi-situ-babakan.html>
- <http://puri-sawo-manila.blogspot.com/2010/11/cagar-budaya-situ-babakanwisata-jakarta.html>
- Persepsi Penghuni Terhadap Hasil Program Perbaikan Rumah Warga di Perkampungan Budaya Betawi, Setu Babakan, Tesis, 25204023, Retna Ayu Puspatarini, Program Studi Perumahan Permukiman, Institut Teknologi Bandung, Bandung 2007
- Radnawati.MS, FTSP Institut Sains dan Teknologi Nasional **ARSITEKTUR RUMAH ADAT TRADISIONAL BETAWI**, <http://nostradamaus.wordpress.com/>, 14 FEBRUARI 2011
- Wiwan, Arsitektur Rumah Adat tradisional Betawi, matakuliah teori arsitektur, dosen pengampu Ir. Daisy
- <http://www.wayantulus.com/rumah-adat-betawi>, Rumah adat betawi, 14 Februari 2011

## **BENARKAH ARSITEKTUR KOTAK SANGAT SESUAI DENGAN BUDAYA DAN KONTEKS ALAM KITA?**

**Studi Kasus: Hotel Concordia Bandung & Masjid Al Irsyad Padalarang**

**Rivani Chandra<sup>1)</sup>, Purnama Salura<sup>2)</sup>**

Peserta, Magister Teknik Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan <sup>1,2)</sup>

Dosen, Teknik Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan <sup>2)</sup>

E-mail : rivani.chandra@gmail.com<sup>1)</sup>

E-mail : contact@pursal.net<sup>2)</sup>

### **ABSTRACT**

*We are all familiar with the tagline "experience the modern box house" or "the green tropical minimalist housing". Or how about this story, about a meeting of an operating manager with his client; ... after talking about his house project, the client asked "what do you think is best for my house?". The operating manager answered "Well, it depends on you. What kind of style do you like, there is minimalist-style which is very popular these days. It shaped like stacks of boxes. And there is also classical-style, whatever you like".*

*These are the phenomenon of architectural practice nowadays. It is considered as if the only truth that is shown consistently and continuously. Style has been dominant. Life-style became the great operation tool that gave us the useful sight of information practically and academically.*

*The architectural data from the objects is collected in order to be compared by the theory of cultural and natural contextuality in architecture. Symbols and characteristic that is attached to the object is used to analyze the connection to the local culture and nature.*

*Both objects that is chosen shows no connection to the earlier local culture that had exist before them. It is influencing the balance between the building and its environmental nature. This 'box-shaped architecture' shows how imbalance the connection among buildings (architecture) and its local culture and nature.*

**Keywords:** style, culture, nature, contextual, fit

## FENOMENA ARSITEKTUR KOTAK DI INDONESIA

Dunia arsitektur Indonesia saat ini, sedang marak diwarnai oleh bangunan-bangunan yang berbentuk kotak dengan atap datar. Namun maksudnya disini bukan bangunan tinggi yang berada di sepanjang jalan Sudirman (Jakarta), melainkan bangunan dengan fungsi rumah tinggal dengan jumlah lantai relatif sedikit. 'Arsitektur kotak' memiliki ciri-ciri yang mudah untuk dikenali, antara lain; berbentuk geometris sederhana, beratap datar, dan umumnya bermaterial dasar beton espos, baja dan kaca.

Arsitektur kotak' yang ada di Indonesia, sebagian besar di-desain oleh *starchitect* Indonesia. Selain itu, beberapa 'arsitektur kotak' ini juga mendapatkan penghargaan sebagai bangunan ramah lingkungan dari institusi arsitektur dan institusi yang bergerak di bidang lingkungan. Semakin lama, eksistensi 'arsitektur kotak' di Indonesia semakin naik pamornya.

Lama kelamaan 'arsitektur kotak' ini telah menjadi suatu *style* dalam arsitektur. Sedangkan pada masyarakat, memilih bangunan yang termasuk 'arsitektur kotak' telah menjadi *life-style* yang modern.

## FENOMENA ARSITEKTUR KOTAK DI LUAR NEGRI

Fenomena merebaknya "arsitektur kotak" di Indonesia tentu tidak lepas dari kemunculan bentuk ini di luar negeri. Dimulai dari penemuan teknologi kaca dan baja saat semangat modern melanda Eropa, para arsitek di sana perlahan mulai merintis bentuk kotak ini. Mereka menawarkan penyeragaman arsitektur dengan berbagai alasannya masing-masing yang kontekstual dengan kemajuan teknologi dan kondisi jaman pada saat itu.

Beberapa arsitek yang memiliki peran besar misalnya adalah Le Corbusier, Mies Van, der Rohe dan Philip Johnson. Saat itu Le Corbusier menciptakan bangunan bentuk kotak dengan judul Villa Savoy. Mies Van de Rohe menciptakan *Fransworth House* dengan material dominan dari kaca. Hal yang sama juga dilakukan oleh Philip Johnson dengan karyanya yang berjudul *Glass House*.

Kemunculan bangunan kotak tersebut masing-masing memiliki cerita yang berbeda-beda. Ada pendapat yang pro dan kontra, serta memiliki dampak-dampak positif dan negatif nya;



**Fransworth house** di-desain oleh Mies Van der Rohe untuk kliennya Dr. Edith Fransworth. Menurut ceritanya, Dr. Edith meminta temannya (Mies) untuk mendesain rumah istirahatnya di daerah pedesaan dekat Chicago. Setelah selesai dibangun, Dr. Edith sangat kecewa dengan hasilnya. Bahkan Mies sempat dituntut karena desainnya yang menghabiskan US\$ 73.000 (atau senilai setengah juta dolar AS sekarang) tidak sesuai dengan harapan Dr. Edith Fransworth. Salah satu majalah ternama di AS (*House Beautiful*) mempublikasikan pertentangan antara Mies dan Fransworth:



*Mies: Less is More.*

*Edith Fransworth: We know that less is not more. It is simply less!*

(sumber: House Beautiful Magazine)



Menurut Fransworth, hasil karya Mies Van der Rohe ini bukanlah ditujukan untuk tempat tinggal sebuah keluarga, melainkan semata-mata ekspresi murni dari sebuah ide. Puncak dari perdebatan ini terjadi pada tahun 1950an, bahkan Frank Lloyd Wright ikut bicara dalam pertentangan ini. Frank Lloyd Wright (Arsitek Amerika) memang dari awal sudah tidak setuju dengan international style yang kerap dikatakan oleh Mies. FLW dengan tegas menulis di majalah *House Beautiful* bahwa universal style memiliki prinsip dasar yang sejalan dengan komunisme. Dalam kesempatan ini, FLW mengutarakan pendapatnya:

*FLW : promoters of the International Style  
were "totalitarians." They were "not wholesome  
people,"*

(sumber: House Beautiful Magazine)



Pada akhirnya, Franks House tetap ditinggali oleh Dr. Edith Franks sampai tahun 1972 walaupun banyak kegagalan yang membuat bangunan tersebut tidak nyaman ditinggali. Pada malam hari, bangunan yang sebagian besar dindingnya terbuat dari kaca, memancarkan cahaya yang sangat terang. Hal tersebut mengakibatkan serangga-serangga datang ke dalam bangunan tersebut. Selain itu, ventilasi pada bangunan tersebut kurang baik, baru pada tahun 1972 oleh pemilik barunya (Lord Peter Palumbo) dipasang AC.



**Villa Savoye.** Tidak semua produk dari *international style*-'arsitektur kotak' memiliki cerita yang buruk. Le Corbusier, seorang arsitek asal Swiss telah berhasil menerapkan prinsip-prinsip dasar desainnya ke dalam desain bangunannya. Villa Savoye selesai dibangun pada tahun 1929, dengan prinsip-prinsip dasar desainnya, Corbu telah mempengaruhi arsitektur modern di seluruh dunia. Terdapat 5 poin utama di dalamnya, yaitu:

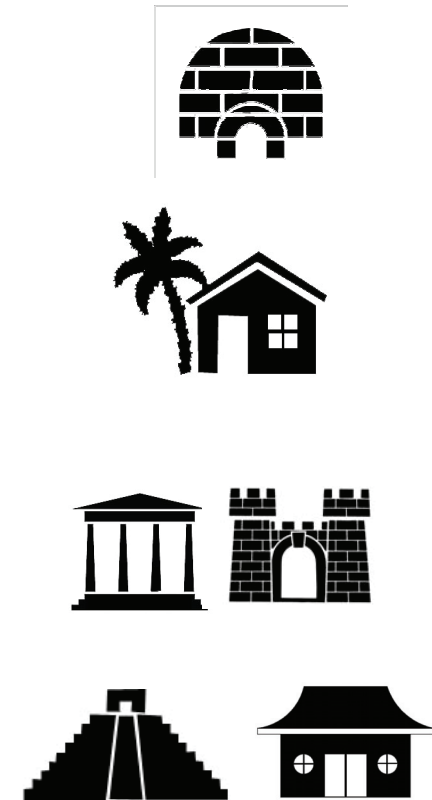
1. *support of ground level pilotis*
2. *functional roof*
3. *free floor plan*
4. *long horizontal windows*
5. *freely-designed facades*



Villa Savoye ini memiliki kelima poin tersebut di dalam desainnya. Sangat merepresentasikan prinsip Corbu. Namun bukan berarti dengan kelima poin tersebut, desain ini luput dari masalah. Keluarga Savoye menempati rumah ini dari tahun 1931 sampai dengan 1940. Menurut mereka, setiap musim gugur dan pada saat curah hujan meningkat, banyak terdapat kebocoran pada rumah ini.

## ARSITEKTUR DIANTARA (KONTEKS) BUDAYA DAN ALAM

Setiap bangunan (arsitektur) yang ada di muka bumi ini pasti membutuhkan suatu tempat. Maka tempat dimana bangunan tersebut berdiri sangatlah berpengaruh terhadap bangunan tersebut. Hal lain yang sangat berpengaruh terhadap bangunan adalah aktivitas yang akan berlangsung di dalamnya. Fungsi bangunan dan konteks tempat bangunan tersebut berdiri menjadi hal utama yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah bangunan.



Pada awalnya, manusia memerlukan *shelter* untuk melakukan aktivitasnya agar terlindungi dari hujan dan panas. Maka selanjutnya, manusia mencari cara bagaimana membuat *shelter* (bangunan) agar dapat bertahan cukup lama. Ternyata, bangunan yang dapat bertahan cukup lama tanpa harus mengubah bentuknya, adalah yang sesuai (*fit*) dengan lingkungan alam sekitarnya.

Semakin lama, lingkungan alam sekitar tempat hunian manusia semakin padat. Lingkungan alam telah bercampur dengan lingkungan binaan manusia. Sehingga saat sebuah bangunan ingin didirikan di suatu tempat, yang harus diperhatikan adalah lingkungan binaan manusia-nya dan kondisi alam sekitar (iklim).

### BUDAYA DAN ALAM

Yang merupakan kelompok binaan/lingkungan manusia adalah manusia pengguna bangunan; obyek-obyek buatan manusia(baik yang nyata seperti bangunan maupun yang tak nyata seperti aturan-aturan); kelompok sosial yang mempengaruhi cara berpiir pengguna (seperti kumpulan manusia dan **budayanya**).

Sedangkan yang termasuk lingkungan **alam** adalah karakter fisik serta spirit tertentu; serta lingkungan alam dimana tempat itu berada. Lingkungan ini selalu memberi pengaruh terhadap tempat.

### ALAM

#### Elemen Dasar pada Alam

Pada setiap aktivitas yang dilakukan manusia, selalu ada unsur-unsur alam sebagai penunjangnya. Unsur-unsur tersebut memiliki sifat tertentu yang memberikan dampak pada aktivitas manusia. Pada dasarnya sifat unsurunsur alam adalah **constructive** (bermanfaat dan mempermudah manusia untuk melakukan aktivitasnya). Namun, saat manusia mengeluarkan sifat serakahnya, maka unsur-unsur tersebut pun berubah menjadi **destructive** (menghancurkan dan merusak apa yang ada).



#### Ketiga Unsur Utama

Unsur pertama dalam menunjang aktivitas manusia sehari-hari adalah **sinar matahari**. Sebelum ditemukan api, manusia hanya dapat beraktivitas pada siang hari dimana terdapat sinar matahari. Saat ini, sinar matahari telah dimanfaatkan juga untuk sumber energi. Setelah mendapatkan sinar yang cukup untuk beraktivitas, unsur kedua pada alam yang sangat menunjang aktivitas manusia adalah **udara dan angin**.

Pada dasarnya, udara sangat diperlukan dalam kehidupan manusia untuk bernafas. Manusia dapat bertahan hidup selama 3 hari tanpa makanan, namun hanya dapat bertahan 3 menit tanpa udara. Sedangkan dalam konteks keseharian manusia, tubuh manusia memiliki *range* suhu tertentu untuk beraktivitas dengan nyaman. Sedangkan udara yang mengalir (angin) dapat dimanfaatkan untuk sumber energi. Selain kedua unsur dasar di atas, ada pula hujan. Karena adanya hujan dan kedua unsur lainnya itu lah maka manusia mulai memerlukan *shelter* untuk melakukan aktivitasnya. Karena ternyata tidak semua aktivitas dapat dilakukan di ruang terbuka.

### **Penerapan Arsitektur terhadap Unsur Alam**

Arsitektur, sebagai *shelter* manusia dalam beraktivitas, telah berkembang sangat jauh. Dalam perjalanannya, arsitektur memiliki dua sikap terhadap alam; **pasif** dan **aktif**.

Pada arsitektur yang menyikapi alam secara pasif, paling jelas terlihat pada orientasi bukannya. Orientasi bukaan lebih banyak menghadap Utara-Selatan yang berarti tidak berhadapan langsung dengan sinar matahari (Barat-Timur).

Sedangkan pada arsitektur yang aktif, orientasinya bisa saja berhadapan langsung dengan sinar matahari, namun memiliki usaha-usaha yang lebih untuk menangkis panas dari sinar matahari tersebut. Usaha-usaha tersebut sangat didukung oleh teknologi yang semakin maju.

### **Kelokalan**

Ada juga nilai-nilai kearifan lokal yang menjadi acuan pada arsitektur tradisional dalam menyikapi alam di sekitarnya. Kearifan lokal inilah yang menjadi simbol untuk arsitektur di tempat tertentu. Contohnya saja rumah igloo yang terdapat di Kutub Utara, dan rumah panggung pada daerah tropis. Pada konteks lokal di Indonesia, kearifan lokal yang digunakan adalah yang terdapat di daerah tropis, yaitu adanya teras dan teritis yang lebar (hubungannya dengan sinar matahari), banyaknya terdapat jendela atau lubang ventilasi (hubungannya dengan udara dan angin), dan atap yang miring (hubungannya dengan air hujan).

## **B U D A Y A**

### ***man's attitude towards activity***

Arsitektur pertama kali dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mewartakan aktivitasnya sehari-hari. Aktivitas manusia yang bermacam-macam, mempunyai kebutuhan ruang yang berbeda-beda. Aktivitas tersebut, dalam konteksnya lalu melahirkan fungsi dalam arsitektur. Dengan semakin majunya teknologi, maka mulai bermunculan juga penunjang fungsi-fungsi tersebut. Penunjang fungsi tersebut kerap kali diinterpretasi sebagai kebutuhan manusia juga. Apakah benar penunjang fungsi adalah kebutuhan manusia? Ataukah keinginan yang muncul karena kemungkinan perwujudan imajinasi manusia?

### ***man's attitude towards nature***

Sebelumnya telah dibahas tentang elemen dasar yang terdapat pada alam. Elemen-elemen tersebut memiliki sifat-sifat tertentu yang disikapi oleh manusia. Sikap-sikap tersebut dapat dilihat pada budaya lokal yang menjadi kearifan lokal.

### ***man's attitude towards tradition***

Budaya tercipta karena adanya kepentingan-kepentingan suatu kelompok ataupun individu, kepentingan-kepentingan tersebut dapat berupa ideologi jati diri.

Perilaku manusia: lepas sendal

Praktis dan teknis: perkakas - sumpit



## METODE PENGOLAHAN DATA

Obyek bangunan yang telah dipilih, direkam datanya. Data yang diambil adalah data fisik dan non-fisik. Secara fisik, data bangunannya adalah anatomi bangunan. Anatomi bangunan dapat dilihat dan dianalisa dalam bentuk gambar-gambar arsitektural; denah, tampak, potongan, dan axonometri bangunan. Selain itu, data-data non-fisik pun dikumpulkan; seperti secara arsitektural simbol-simbol apa saja yang terdapat pada objek yg berhubungan dengan konteks budaya setempat. Terakhir adalah peran obyek (bangunan) yang berhubungan fungsi dasar bangunan (menjadi shelter bagi aktivitas manusia).

## KASUS STUDI YANG MEREPRESENTASIKAN FENOMENA

Dari banyaknya 'arsitektur kotak' yang ada di Indonesia, diambilah dua contoh obyek yang memiliki kriteria cukup lengkap untuk merepresentasikan fenomena tersebut. Kedua obyek ini dipilih karena memiliki antara lain:

1. *Bangunan publik (cukup dikunjungi oleh banyak orang)*
2. *Bangunan pernah mendapatkan penghargaan ataupun diwacanakan dalam konteks publik*
3. *Arsiteknya termasuk arsitek yang dikenal sebagai "pakar praktisi" oleh publik secara meluas*
4. *Bangunannya cukup representatif (sebagai trensetter)*

Obyek pertama adalah sebuah hotel yang terletak di kota Bandung-Jawa Barat: HOTEL CONCORDIA oleh Tan Tjiang Ay. Sedangkan obyek kedua adalah Masjid di daerah Padalarang-Jawa Barat: MASJID AL-IRSYAD oleh Ridwan Kamil.



Pemilik: Bumi Sangkuriang  
Pengelola: Badan Pengurus Bumi Sangkuriang  
Lokasi: Kompleks Balai Pertemuan Bumi Sangkuriang (Jl. Kiputih no.12, Kelurahan Hegarmanah Kecamatan Cidadap, Kotamadya Bandung)  
Arsitek: Tan Tjiang Ay  
Tinggi Bangunan: 3 lantai (1 semi basement)  
Ground Floor Area: 1.075m<sup>2</sup>  
Site Area: 1.975m<sup>2</sup>  
Konstruksi: 2005-2006  
Orientasi: Utara (menghadap ke arah Jl. Kiputih)

### Hotel Concordia terhadap CULTURE & NATURE setempat

Pada suatu negara berkembang, sebuah tipe bangunan dari negara maju dianggap mempunyai nilai lebih. Atau pun teknologi-teknologi yang berasal dari negara maju dianggap keren dan dijadikan suatu *style* di masyarakat. Adapun *style* 'arsitektur kotak' yang sekarang tengah marak pada masyarakat kita, ternyata berasal dari universal style yang diciptakan arsitek-arsitek Eropa pada awal tahun 1920-an. Di tempat asalnya (Eropa dan AS) pun 'arsitektur kotak' tidak selalu dipuja. Banyak kritik yang ditulis tentang kegagalannya.

Kegagalan yang dapat dipelajari dari 'arsitektur kotak' yang telah ada di tempat asalnya (luar negeri) adalah tidak cocoknya atap datar untuk curah hujan yang cukup tinggi. Apabila atap



datar tersebut diterapkan di Indonesia yang merupakan daerah tropis, maka akan diperlukan usaha yang lebih besar lagi untuk menanggulangi masalah yang ditimbulkan oleh bentuk yang tidak *fit* pada konteks alamnya.



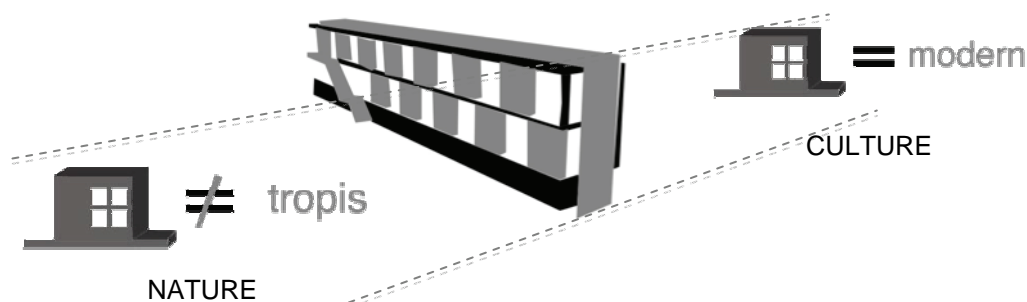
Ruangan yang terdapat pada desain bangunan hotel Concordia ini memiliki bentuk denah kotak (persegi maupun persegi panjang). Konon pendapatnya, untuk memasukan sebuah fungsi pada suatu bangunan, bentuk yang paling universal adalah kotak. Namun, apabila ditelaah lebih jauh, hal tersebut semata belum tentu dapat menjadi jaminan. Seperti halnya dengan obyek hotel Concordia, fungsi hotel memiliki fungsi dasar menjadi tempat tinggal sementara. Maka yang ditekankan dalam mengakomodasi fungsi dasarnya adalah : unit kamar hotel. Bagaimana mendesain unit kamar yang nyaman dan baik, dan bagaimana mendesain hubungan antara unit kamar tersebut agar tidak mengganggu fungsi lainnya. Apa yang ditemukan pada tatanan unit di hotel tersebut adalah perletakan unit kamar yang tidak merata kualitasnya.

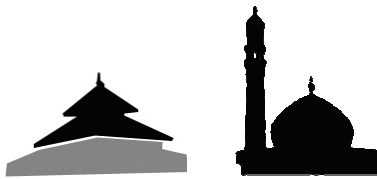
Hal tersebut dapat dilihat dari tatanan letak kamar mandi terhadap koridornya. Terdapat lubang ventilasi kamar mandi yang menuju koridor dan ada juga yang langsung berhubungan dengan udara terbuka. Yang lebih jelas lagi terdapat pada kerawang yang ditempatkan selang-seling seperti papan catur ini. Ada unit kamar yang pintunya tertutup oleh kewarang (sehingga keprivasian lebih terjaga), ada juga yang tidak tertutup sama sekali.

Dari luar, bangunan ini terlihat memiliki bentuk yang menarik. Seolah-olah telah dirancang terlebih dulu bentuknya (kotak-kotak), barulah dimasukan fungsi ke dalamnya.



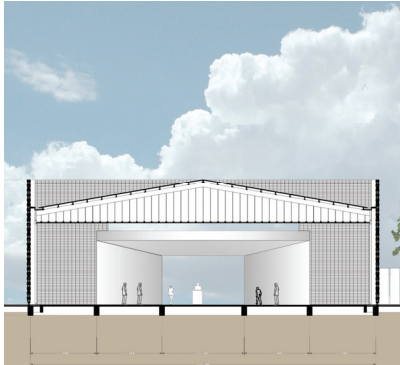
Pemilik: Masjid Al Irsyad  
Pengelola: Yayasan Al Irsyad  
Lokasi: Kota Baru Parahyangan  
-Padalarang  
Arsitek: Urbane (Ridwan Kamil)  
Tinggi Bangunan: 10 m  
Jumlah Lantai: 1 lantai  
Site Area: 1.700m<sup>2</sup>  
Konstruksi: 2009-2010  
Orientasi Massa: Menghadap Kiblat





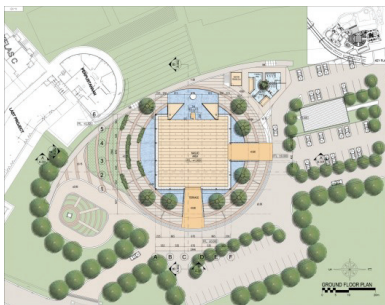
### Masjid Al-Irsyad terhadap CULTURE & NATURE setempat

Fungsi masjid telah masuk ke Indonesia sejak lama. Budaya yang dibawa oleh peradaban agama Islam ke Indonesia lebih mengadaptasikan dirinya terhadap budaya setempat yang telah ada sebelumnya. Maka bentuk-bentuk masjid yang berkembang di Indonesia pun adalah: (lihat gambar samping)



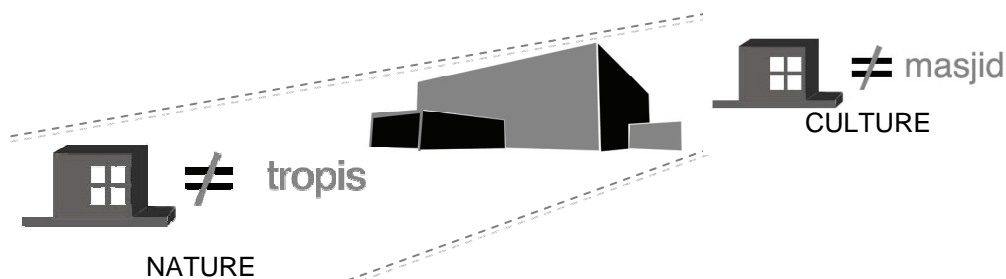
Sedangkan dari tampak tiga-dimensinya, terlihat bentuk kubus sempurna. Tapi ternyata saat dilihat potongannya, bentuk atap tidaklah datar, melainkan perisai. Jadi terlihat jelas bahwa ekspresi masjid ini dirancang agar bentuknya terlihat kubus. Ironisnya, bentuk kubus bukanlah bentuk dasar yang merepresentasikan fungsi masjid.

Memang dengan bentuk atap yang menggunakan perisai yang ada di dalam tembok, mengurangi kemungkinan kebocoran dan mempermudah pengaliran air hujan. Namun, bentuk-bentuk masjid lain sebelumnya pun tidak memiliki masalah dengan konteks iklim setempat.



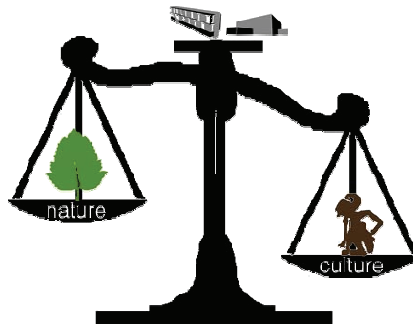
Masjid-masjid sebelumnya pun telah memiliki karakteristik yang terbentuk karena fungsinya. Denah masjid sebaiknya berbentuk persegi panjang, dengan sisi yang lebih panjang menjadi mukanya. Dengan demikian maka kapasitas jemaat pada satu baris akan lebih banyak. Secara audial pun, suara terdistribusi dengan lebih merata.

Sepertinya walaupun sebenarnya karakteristik bentuk masjid telah dimiliki oleh masyarakat Indonesia, masjid baru ini lebih memilih ekspresi bentuk yang benar-benar kotak (arsitektur kotak).



## KESIMPULAN

Dari kedua obyek di atas, dapat dilihat bahwa konteks bangunan dengan budaya dan alam sekitarnya tidak seimbang:



Padahal kedua hal tersebut sebenarnya tidak dapat dipisahkan dalam dunia nyata. Maka yang harus diperhatikan adalah konteks keduanya dan harus seimbang. Apabila hanya salah satu konteks saja yang diperhatikan, maka konteks yang dilihat terhadap bangunan tersebut tidak lengkap. Cara pandang yang demikian adalah kurang tepat dan dapat mengurangi nilai bangunan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Arthur Asa Berger (2000). *Tanda – Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Tiara Wacana, Jakarta, Indonesia.
2. Charles Jencks (2005), *The Iconic Building*. Museum Of Modern Art
3. Eisenman, Peter (2006). *Feints. Skira; New title edition*
4. Ken Yeang (1983). *Architecture and Identity*. Media Ltd. Singapura, pp.
5. Pursal (2010). *Arsitektur yang Membodohkan*. CSSPublish.
6. Venturi, Robert (1966). *Complexity and Contradiction in Architecture*,

## **Gaya Hidup Generasi Baru, Remaja Kafe**

### **(Studi Kasus pada Remaja di Yogyakarta)**

**Dhyah Ayu Retno Widyastuti**

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

ayu\_cahindu@yahoo.com

### **Abstract**

*Consumption is not confined to the material now. Today the development of societies, especially youth generation, consumption is more on lifestyle. Consumption activity which motivated by hedonic need not functional need. Cafe is one choice to meet the hedonic needs. For the youth culture, this consumption is to express social identity. As a form of modernity, the youth life style are formed into 'consumer culture'. The strong demand for life style makes manufacturers produce existing café industry continually and creating new variety strategy for the consumers' need. Besides food, beverage, and services, interior design became important to meet consumers' need. How specificity cafe that tends to demand by the youth? Through research used case studies approach, the authors described the factors and the uniqueness that influence the youth to consume in the cafe in Yogyakarta. The result showed that architecture (design/ color/ lighting/ parking park/ etc) have affected the youth generations to consume in the cafe. This paper has two focuses i.e. (1) Reality of the youth lifestyle (2) Strategy which tend to demand of the youth to consume in the cafe.*

**Keywords:** Youth; Lifestyle; Cafe.

## **1. PENDAHULUAN**

"Gaya hidup adalah segalanya", itulah ungkapan yang mampu melukiskan kehidupan sebagian besar masyarakat sekarang. Gaya hidup seolah merupakan kebutuhan pokok yang selayaknya dipenuhi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai kebutuhan hedonis, gaya hidup seakan-akan memang wajib dipenuhi. Pilihan gaya hidup menjadi bagian yang penting dalam penyusunan identitas diri individu. Dalam hitungan bulan, minggu bahkan hari setiap individu berlomba-lomba menunjukkan jati diri mereka melalui cerminan dirinya baik dalam hal tempat tinggal, ruang kerja, fashion, penampilan, pola makan, hingga tempat menghabiskan waktu luang.

Perubahan gaya hidup masyarakat kita sekarang tidak terlepas dari maraknya ragam budaya populer ala budaya barat yang kini cukup banyak hadir dan hidup di kalangan masyarakat. Realitas masyarakat konsumtif ini diiringi dengan globalisasi ekonomi dan transformasi kapitalisme konsumsi. Orang bukan lagi mengkonsumsi karena kebutuhan namun justru 'keinginan' lebih mendominasi dalam diri masing-masing individu. Kebutuhan fungsional terelakkan demi pencapaian jati diri yang dianggap lebih merepresentasikan dirinya baik dalam komunitas maupun kelompok masyarakat sekitarnya.

Kafe saat ini turut andil sebagai solusi kebutuhan hedonis. Terlebih bagi kehidupan kaum remaja. Remaja tidak lagi merasa puas menikmati ruang tamu atau tempat santai keluarga meskipun hanya untuk sekedar ngobrol atau diskusi. Kafe dianggap lebih menajikan kepuasan secara lahiriah dan bathiniah guna memenuhi keinginannya.

Sebagaimana dalam pendekatan cultural studies (Stuart Hall, 1992), konsumsi yang berlaku pada realitas ini merupakan bentuk budaya populer. Sebuah proses yang didorong oleh ideology konsumerisme yakni pandangan bahwa makna kehidupan kita harus kita temukan pada apa yang kita konsumsi, bukan pada apa yang kita hasilkan. Ideology konsumerisme mendorong kebutuhan palsu (Herbert Marcuse, 1968). Dalam realitas era remaja kafe, remaja mengenali diri mereka dalam komoditas mereka, dan menemukan jiwa mereka di dalam ruangan kafe.

Perkembangan budaya populer tersebut yang akhirnya menarik perhatian penulis untuk mengkaji realitas kehidupan remaja yang hobi dengan kehidupan di kafe baik aktivitas apa yang dilakukan di balik pagar kafe dan faktor yang mempengaruhi ketertarikan mereka. Strategi komunikasi pemasaran yang salah satunya ditentukan oleh place (lokasi) menjadi landasan konseptual untuk mengkaji keterkaitan gaya hidup dengan bidang arsitektur.

Oleh karena itu, dalam makalah ini penulis memfokuskan pada tiga bahasan yaitu (1) Realitas gaya hidup remaja; (2) Strategi tata ruang kafe yang cenderung diminati oleh remaja.

### **Konsumen dan Gaya Hidup**

Konsumen merupakan aktor utama dalam kegiatan konsumsi. Dalam hal ini konsumsi diartikan sebagai suatu proses perubahan yang secara historis dikonstruksi secara sosial (Bocock, 193: 45). Konsumsi bukan sekedar orang memenuhi kebutuhan pokok, tetapi juga cara orang mengekspresikan identitas sosial dan personal serta pemahaman akan makna hidup. Dalam era perkembangannya konsumsi bukan hanya berupa materi, bukan lagi hanya sekedar kegiatan yang berasal dari produksi. Inilah realitas masyarakat modern. Masyarakat yang terus menerus berkonsumsi. Namun konsumsi yang dilakukan tidak lagi sekedar kegiatan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar dan fungsional manusia. Konsumsi telah menjadi budaya, budaya konsumen. Budaya konsumen adalah suatu tatanan sosial di mana perilaku menjual dan membeli barang dan jasa dipandang bukan lagi hanya sebagai perilaku sehari-hari yang sudah biasa dikerjakan masyarakat, tetapi lebih dari itu, sebagai sebuah pengaturan sosial mengenai tanda dan makna. Salah satu bentuk nyatanya adalah konsumsi gaya hidup.

Gaya hidup dipandang sebagai ciri modernitas oleh sebagian besar orang. Gaya hidup merupakan pengeluaran atau konsumsi waktu luang, uang, atau kombinasi keduanya yang dinyatakan dalam aktivitas-aktivitas, minat, dan opini-opininya (Kasali, 1998: 91). Gaya hidup berjalan sebagai seperangkat ekspektasi yang bertindak sebagai suatu bentuk kontrol terkendali terhadap munculnya ketidakpastian sosial masyarakat massa (Henry, 1994: 3). Orang dalam kehidupan sehari-hari menggunakan gaya hidup untuk mengenali dan menjelaskan adanya kompleksitas identitas dan afiliasi yang lebih luas.

Dalam kehidupan sosial, gaya hidup tergantung pada bentuk-bentuk kultural bahkan tidak jarang pula dilanggengkan oleh gagasan tentang kelas yang membedakan individu melalui ruang dan waktu. Kondisi ini dibuktikan dari cara status dihargai melalui keanggotaan kelompok, bagaimana mereka memanfaatkan sumber daya ekonomi agar dapat mereka nikmati sehingga gaya hidup diasumsikan berdasarkan organisasi sosial konsumsi. Inilah yang pada akhirnya mendasari perkembangan konsumerisme. Konsumerisme telah menjadi pusat dari perkembangan sosial modernitas. Hedonisme konsumerisme modern dipahami

sebagai pencarian bagi interdependensi (*pleisure*) dan makna (*meaning*) melalui godaan pembaruan tanpa akhir yang disediakan oleh pasar (Chaney, 2009: 57).

Dalam prakteknya pun setiap manusia memiliki perbedaan dalam mengonsumsi waktu luang dan uang. Perbedaan ini yang selanjutnya menentukan gaya hidup seseorang. Gaya hidup seseorang menentukan berapa besar waktu dan uang yang mereka korbankan untuk konsumsi.

Terkait dalam bahasan ini, konsumsi produk di kafe bukan merupakan konsumsi yang murah, bukan sekedar menikmati menu yang disajikan. Ketika orang mengonsumsi di kafe dan menggunakan pelayanan jasa disana berarti mereka tidak hanya membayar produk yang dikonsumsi, namun juga aspek lain yang menyertainya seperti furniture, piring, sendok, pelayanan, dan lain sebagainya yang dapat mencapai jumlah yang mahal (Tan, 2009: 28). Jadi pada akhirnya, gaya hidup akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang lebih terkait pada sumber daya konsumen seperti sumber daya ekonomi/ pendapatan, temporal/ anggaran waktu; dan kognitif/ tingkat perhatian (Engel, 2002). Keterkaitan antara beberapa faktor tersebut bisa digambarkan sebagai berikut

**Tabel 1.** Golongan Gaya Hidup dan Tempat Kunjungan

No.	Kombinasi waktu & uang		
	Kepemilikan waktu & uang	Karakteristik perilaku	Tempat yang dikunjungi
	<ul style="list-style-type: none"><li>Banyak uang, sedikit waktu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Memilih kelezatan dan kenyamanan</li><li>Menghendaki pelayanan cepat</li><li>Mengonsumsi dengan cepat (take away)</li><li>Menuntut kualitas tinggi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Fastfood mewah</li><li>Bar</li><li>Lunch room</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Banyak uang, banyak waktu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Memilih produk dengan tenang, penuh pertimbangan</li><li>Tidak terlalu mempertimbangkan harga</li><li>Bertahan lama (waktu konsumsi)</li><li>Membeli banyak dan mahal</li><li>Menuntut kualitas tinggi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Restoran mewah</li><li>Bar/ lounge</li><li>Tea room</li><li>VIP room</li><li>Diskotik</li><li>Night Club</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Sedikit uang, sedikit waktu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mendapatkan sebanyak mungkin dengan uang sedikit mungkin</li><li>Cepat memilih tempat yang sudah dikenal</li><li>Mengonsumsi dengan cepat (take away)</li><li>Tidak dapat menuntut kualitas tinggi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kafetaria</li><li>Snack bar</li><li>Warung makan</li><li>Fastfood</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Sedikit uang, banyak waktu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Memilih produk yang murah</li><li>Membandingkan dan mempertimbangkan harga secara terus menerus</li><li>Bertahan lama untuk satu konsumsi</li><li>Jumlah konsumsi sedikit</li><li>Tidak dapat menuntut kualitas tinggi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kafetaria</li><li>Snack bar</li><li>Warung makan</li><li>Fastfood</li></ul>

(Sumber: Tan, 2009: 28)

### **Kafe sebagai Wujud Budaya Populer**

Secara sederhana, budaya populer lebih sering disebut dengan budaya pop. adalah apapun yang terjadi di sekeliling kita setiap harinya. Budaya pop dianggap sebagai "budaya massa". Budaya massa dinyatakan sebagai budaya yang diproduksi massa untuk konsumsi

massa. Berdasarkan uraian katanya budaya populer dirangkai dari unsur budaya dan populer. Definisi budaya adalah satu pola yang merupakan kesatuan dari pengetahuan, kepercayaan serta kebiasaan yang tergantung kepada kemampuan manusia untuk belajar dan menyebarkannya ke generasi selanjutnya. Selain itu, budaya juga dapat diartikan sebagai kebiasaan dari kepercayaan, tatanan sosial dan kebiasaan dari kelompok ras, kepercayaan atau kelompok. Sedangkan definisi dari populer adalah diterima oleh banyak orang, disukai atau disetujui oleh masyarakat banyak. Jadi, budaya populer adalah budaya yang terbentuk merupakan produk industrialisasi, kajian budaya merangkainya dan melihatnya sebagai ekspresi positif “orang kebanyakan” untuk bertahan.

Pierre Bourdieu (1984: 5). menyatakan bahwa perbedaan budaya seringkali dimanfaatkan untuk memperlebar dan memelihara perbedaan kelas. “Selera” misalnya, bisa disebut sebagai sebuah kategori ideologis yang difungsikan sebagai ciri “kelas” (pemakaian istilah “kelas” dalam hal ini diposisikan dalam arti ganda, yaitu kategori sosial ekonomi dan tingkat kualitas tertentu). Bourdieu menyebut satu contoh. “konsumsi budaya”. Baginya konsumsi budaya sudah ditentukan, sadar dan disengaja, atau tidak untuk tujuan memenuhi fungsi sosial pengabsahan perbedaan sosial. Hal ini tentunya memunculkan adanya perbedaan antara budaya populer (popular culture) dengan budaya tinggi (high culture).

Sebagai pembeda yakni bahwa budaya pop adalah budaya komersial dampak dari produksi massal, sedangkan budaya tinggi adalah kreasi hasil kreativitas individu. Oleh karena itu budaya tinggi adalah budaya yang mendapatkan penerimaan moral dan estetis yang lebih, sementara budaya pop malah mendapatkan pengawasan secara sosiologis untuk mengendalikan sedikit yang bisa diberikannya (Storey, 2003: 12). Budaya populer jauh lebih menyebar dan mudah diakses oleh semua orang (Venus & Lucky, 2010: 72). Kepentingan pokok budaya populer adalah lebih pada hiburan dan wujudnya didominasi oleh penghabisan waktu luang. Jadi segala produk budaya yang secara sengaja dibuat sesuai selera kebanyakan orang bisa dikatakan sebagai budaya populer (Sullivan, dkk, 1996).

Audiens dari budaya pop adalah sosok-sosok konsumen yang tidak memilih. Budaya itu sendiri dianggap hanya sekedar rumusan, manipulatif. Budaya ini dikonsumsi oleh massa tanpa dipikirkan panjang. Apakah itu fashion, musik, makanan, kecantikan, tempat tinggal semuanya termasuk dalam bagian dari kebudayaan populer.

Salah satu budaya pop yang akhirnya merambah dan berkembang di budaya timur yaitu industri kafe. Kafe yang dari awal mulanya memang sebagai tempat untuk ketemu teman dan berdiskusi yang dikenal dengan ‘socrates café’ memunculkan kebiasaan baru bagi remaja di Indonesia.

Socrates Café are gatherings around the world where people from different backgrounds get together and exchange thoughtful ideas and experiences while embracing the central theme of Socratizing; the idea that we learn more when we question and question with others (Phillips, 2002: 63)

Kebiasaan atau habit yang timbul menjadi satu pola konsumsi populer tersendiri. Kondisi ini sebenarnya telah mengekang kita dan tanpa kita sadari kita ikut terperosok dengan kebahagiaan di dalamnya.

## **2. METODE PENELITIAN**

Makalah ini merupakan hasil dari penelitian studi kasus mengenai realitas maraknya perkembangan industri kafe di Yogyakarta yang cenderung dikonsumsi oleh remaja. Melalui pendekatan culture studies, penulis mencoba membongkar pola kebiasaan konsumsi remaja di kafe. Selanjutnya penulis menggali faktor-faktor yang mempengaruhi remaja dalam budaya konsumsinya guna mengetahui strategi komunikasi pemasaran yang tepat terkait



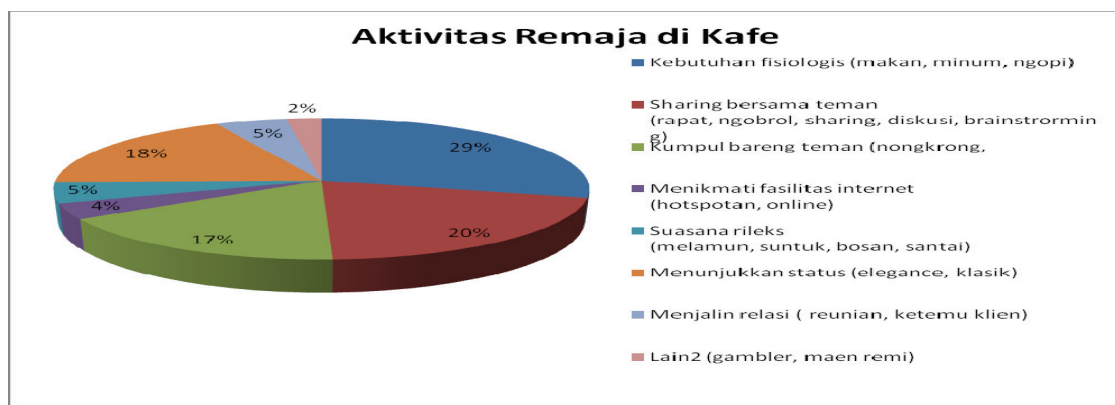
dengan lokasi (*place*) sehingga luaran yang dihasilkan mampu menjadi acuan bagi bidang arsitektur dalam pengembangan tata ruang dalam industri kafe. Metode kuantitatif digunakan untuk menggali informasi mengenai alasan remaja melakukan konsumsi di Kafe. Dalam hal ini penulis menyebarkan kuisioner secara terbuka kepada responden. Guna memperoleh data yang lebih akurat, penulis melakukan observasi dan wawancara.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Realitas Gaya Hidup “Remaja Kafe”

Kafetaria merupakan *consumer space* yang diharapkan mampu memuaskan kebutuhan komunitas baru (yang pada makalah ini penulis memberikan istilah ‘remaja kafe’). Berdasar hasil survey terhadap perilaku konsumsi remaja di Yogyakarta remaja cenderung memilih menghabiskan waktu mereka di kafe daripada warung makan atau angkringan (Widyastuti, 2011) yang notabene sebagai tempat yang bisa dipakai untuk minum atau sekedar main dan berdiskusi. Hal ini dilatarbelakangi oleh alasan kebanyakan remaja mengunjungi kafe selain untuk memenuhi kebutuhan fisiologisnya (makan, minum) namun mereka bias menikmati suasana yang menimbulkan kenyamanan bagi mereka.

Diagram 1. Data Aktivitas Remaja di Kafe



(Sumber: Widyastuti, 2011)

Remaja sebagai individu yang berada pada masa transisi yang lebih berpusat pada diri sendiri (Sobur, 2003: 137) selalu akan berusaha mendapatkan posisi yang baginya merasa cukup nyaman dalam identitasnya. Oleh karena itu kafetaria merupakan pilihan yang selanjutnya dianggap membentuk citra dan identitas mereka. Momen ‘konsumsi massa’ pada hakikatnya berubah secara mendasar. Remaja mengonsumsi berdasarkan keinginan dan bukan kebutuhan. Sebuah realitas masyarakat konsumen yang terjadi terjadi pada para remaja.

Pada kenyataannya, konsumsi gaya hidup merupakan suatu aktivitas yang kompleks. Sebagian besar orang yang datang mengunjungi kafetaria tentunya dengan berbagai alasan yang berbeda. Realitasnya tidak semua orang bersedia mengeluarkan uang dan menghabiskan waktu di tempat itu. Hal ini member gambaran bahwa manusia berbeda satu dengan yang lain, dalam artian disini bahwa remaja memiliki kehidupan yang berbeda-beda. Remaja dapat memperlihatkan perbedaan itu melalui pilihan-pilihannya. Sebagai konsumen, remaja memiliki kekuatan yang luar biasa melalui pilihannya terhadap persaingan pasar yang ada. Setiap produsen mengharapkan konsumen memilih produk yang disediakan oleh perusahaannya. Namun yang terjadi bahwa konsumen merupakan individu bebas, mereka sebagai raja yang bebas melakukan pilihan produk setiap hari, setiap tahun, bahkan

sepanjang hidup mereka. Begitu juga dalam menentukan pilihan terhadap kafe yang menjadi favoritnya.

Remaja telah mengalami perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Perubahan yang kemudian terjadi secara meluas hingga gaya hidup sehari-hari. Mereka menjadi pasar potensial, menjadi konsumen sebagai aktor utama dalam kegiatan konsumsi. Dalam hal ini mereka memainkan peranan di dalam aktivitas sebuah kafetaria. Tingkah laku konsumsi merupakan penanda identitas diri mereka. Penciptaan identitas yang didasari oleh asumsi bahwa barang-barang konsumsi merupakan alat komunikasi (Goffman, 1951 dalam Storey, 2007). Cara-cara masyarakat mengkonsumsi barang maupun jasa di era sekarang ini kecenderungan untuk membangun batas sosial. Sebagaimana ditunjukkan oleh Featherstone (1995; 95) sebagai berikut:

“Consumption and lifestyle preferences involve discriminatory judgements which at the same time identify and render classifiable our own particular judgement of taste to others. Particular constellation of taste, consumption of preference and lifestyle practices are associated with specific occupation and class fractions, making it possible to map out the universe of taste and lifestyle with its structured oppositions and finely graded distinctions which operate within a particular society...”

Hal ini terkait dengan proses konsumsi simbolis. Proses ini merupakan tanda penting dari pembentukan gaya hidup dimana nilai-nilai simbolis dari suatu produk yang telah mendapat penekanan besar dibandingkan dengan nilai-nilai kegunaan dan fungsional. Secara jelas dijelaskan melalui kerangka (1) Kelas sosial telah membedakan proses konsumsi dimana setiap kelas menunjukkan proses identifikasi yang berbeda. Nilai simbolis dalam konsumsi tampak diinterpretasikan secara berbeda oleh kelompok yang berbeda. Secara umum memang memperlihatkan bahwa pilihan konsumsi dilakukan sesuai dengan kelas dimana integrasi ke dalam satu tatanan umum tidak terbentuk sepenuhnya; (2) Barang yang dikonsumsi kemudian menjadi wakil dari kehadiran. Perasaan dan rasa percaya diri terhadap jenis produk yang dikonsumsi menunjukkan bahwa itu bukan sekedar aksesoris, tetapi barang-barang merupakan isi dari kehadiran seseorang karena dengan cara itu ia berkomunikasi (Goffman, 1951); (3) Berdasar proses konsumsi dapat dilihat bahwa konsumsi citra (image) di satu pihak telah menjadi proses konsumsi yang penting dimana citra yang dipancarkan oleh suatu produk merupakan alat ekspresi diri bagi kelompok (Abdullah, 2006: 33-34).

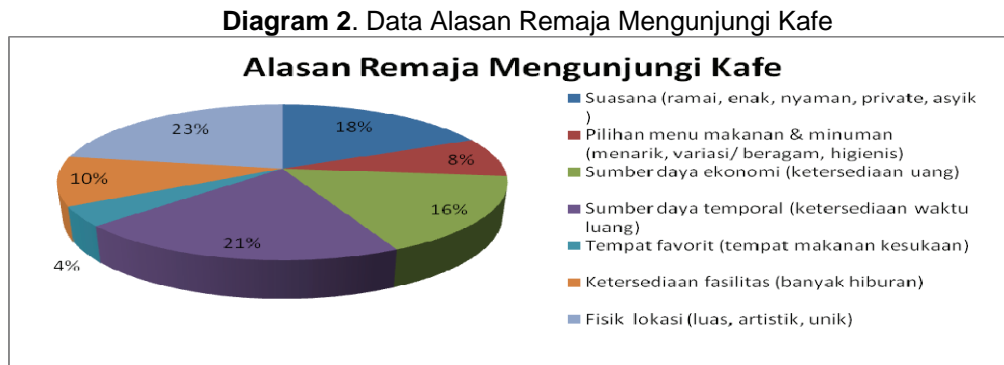
Nilai simbolis dalam konsumsi tentunya akan diinterpretasikan berbeda oleh kelompok yang berbeda. Remaja yang hobi ngobrol, berdiskusi dan memiliki waktu luang yang cenderung banyak akan lebih memilih cafeteria sebagai cerminan diri mereka. Berbeda halnya dengan yang memiliki waktu senggang terbatas (tabel 1). Kafe telah berfungsi sebagai alat komunikasi karena dianggap mewakili individu dalam menegaskan serangkaian nilai yang melekat pada tempat tersebut. Penggunaan konsumsi pun bergeser lebih pada untuk menandai perbedaan. Simmel dan Veblen (hal 126) mengonsumsi berarti mereka mengartikulasikan suatu rasa identitas dan perbedaan untuk menciptakan perbedaan.

### **Strategi Tata Ruang Kafe**

Aspek terpenting dalam kegiatan komunikasi pemasaran ditentukan oleh konsumen sedangkan aspek-aspek yang lain merupakan turunan dari kebutuhan dan keinginan konsumen. Keberhasilan suatu strategi komunikasi pemasaran ditentukan oleh pengenalan produsen terhadap konsumennya. Agar dapat mengenali konsumennya (remaja) secara lebih mendalam, pertama-tama produsen kafe perlu memahami kombinasi uang dan waktu yang dimiliki remaja tersebut. Ketika remaja bersedia menggunakan jasa pelayanan kafetaria berarti mereka hidup dengan gaya tertentu. Remaja memutuskan untuk menentukan tempat

yang menjadi pilihannya di bandingkan dengan tempat yang lain salah satunya dipengaruhi oleh lokasi atau *place* (salah satu bagian dari strategi komunikasi pemasaran disamping *product, price, promotion/ 4 P*). Namun bagaimana karakteristik kafe yang lebih cenderung diminati oleh remaja?

Kalau kita merujuk berdasarkan data hasil survey beberapa alasan remaja dalam menentukan pilihan terhadap kafe adalah (ditunjukkan diagram 2)



(Sumber: Widyastuti, 2011)

Gambaran realistis di Yogyakarta, sebenarnya tidak ada perbedaan spesifik antarkafe terkait dengan aktivitas pengunjungnya. Mulai dari diskusi, ngobrol dengan teman, ketemu klien, bersantai, tempat hang out, mengerjakan tugas, hingga karena rasa bosan. Artinya, kafe sudah mulai banyak digunakan sebagai tempat bagi pengunjungnya untuk kegiatan produktif atau mereproduksi karya-karya mereka. Misalnya saja remaja yang mulai menghabiskan waktu luang pada siang hari hanya untuk berdiskusi maupun mengerjakan tugas mereka. Kegiatan produktif semacam inilah yang seharusnya dikembangkan.

Hal ini berarti semakin banyak remaja yang memiliki aktivitas di luar rumah atau sengaja keluar rumah untuk bermain, belajar, atau bekerja maka semakin banyak pula yang mengkonsumsi kafe. Bisa jadi mereka menganggap bahwa kafe mampu menggantikan ruang keluarga, ruang kerja atau ruang bermain. Hal ini yang melatarbelakangi semakin banyak muncul kafe-kafe baru yang menggeser budaya lokal misalnya budaya angkringan. Berkembangnya industri kafe ini kemudian memunculkan persaingan di kalangan pengusaha kafe.

Aktivitas baru yang diciptakan para remaja mendorong munculnya kekhasan antarkafe. Berdasarkan data pada bagan 3 menunjukkan bahwa lokasi (*place*) menjadi alasan dominan bagi para remaja berada di kafe. Arsitektur, konsep penataan ruang sebuah kafe menjadi sangat penting dalam menarik minat remaja untuk datang ke kafe. Adapun kriteria tata ruang yang menjadi pilihan remaja yaitu

**Tabel 2. Data Karakteristik Tata Ruang Kafe**

Karakteristik Kafe	
Tata lampu/ lighting	redup/ remang-remang; warna-warni (elegance), lampu kuning
Warna ruangan	cenderung gelap
Desain ruang	artistik; klasik; minimalis; simple
Perabot	kursi lebar & santai; tempat duduk rendah; ada Tv
Kondisi ruangan	dingin (ventilasi cukup); homey
Halaman/ parkir	luas

Musik	full musik (clasic/ show pop) bukan dedag jedug)
Citra	sedikit Eopa
Arus lalu lintas	deet jalan raya; tidak ribet (arus teratur)
Lain-lain	

(Sumber: Widyastuti, 2011)

Oleh karena itu desain yang seharusnya dimunculkan dalam menghadapi kompetisi antarkafe adalah dengan memunculkan kekhasan kafe melalui arsitektur/ tata ruang sesuai dengan keinginan remaja sebagai konsumen (tabel 1).

#### 4. KESIMPULAN

Gaya hidup modern dapat dilihat sebagai produk dari masyarakat yang semakin kentara pada abad ke-21 dan menegaskan dalam batas sosial yang memiliki biaya yang tinggi. Pada akhirnya kebiasaan tersebut menjadi realitas 'budaya konsumen'. Budaya yang dalam proses kehidupan secara meluas mempertegas pembedaan kelas yang termanifestasi dari kebiasaan yang dikonsumsi. Konsumsi lebih ditujukan untuk pencapaian identitas diri. Seiring perkembangan industri kafe, remaja menjadi konsumen aktif hingga terbentuk pola kebiasaan 'Remaja Kafe'. Penentuan pilihan lokasi menjadi strategi yang penting diperhatikan oleh pengusaha industri kafe. Kompetisi antarkafe mendorong untuk memunculkan kekhasan sesuai yang diinginkan remaja. Adapun kekhasan yang dimunculkan sesuai dengan keinginan konsumen antara lain dengan memperhatikan arsitektur ruang meliputi tata lampu, warna, desain, kelengkapan perabot, kondisi ruang, keberadaan tempat parkir, citra yang dimunculkan, dan arus lalu lintas. Dalam hal ini selanjutnya menjadi sangat penting keterlibatan bidang arsitektur dalam mengolah tata ruang yang menyajikan kekhasan bagi pengunjung.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

1. Abdullah, Irwan, 2006, Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
2. Bocock R. dan Thompson, K., 1992. (ed) Social and Cultural Forms of Modernity, Cambridge: Polity Press.
3. Bourdieu, P., 1984, Distinction. Cambridge, MA: Harvard University.
4. Chaney, D., 2009, Lifestyles: Sebuah Pengantar Komprehensif, Yogyakarta: Jalasutra.
5. Engel, J. F., 2002, Consumer Behavior. Terj: FX. Budiyo. Binarupa Aksara
6. Featherstone, dan Turner, 1995, Body and Society: An Introduction, Sage, London.
7. Grossberg, L., 1992, Cultural Studies, London: Routledge.
8. Hall, S., Cultural Studies and Its Theoretical Legacies dalam L. Grossberg et al. (ed), 1992.
9. Henry, I. 1994. Leisure: Modernity, Postmodernity and Lifestyle, Leisure Studies Association, Broughton.
10. Kasali, R., 2001, Membidik Pasar Indonesia: Segmentasi, Targeting, Positioning. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
11. Marcuse, H., 1968, One Dimensional Man, London: Sphere.
12. Phillips, C., 2002, Socrates Café, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
13. Tan, R. B. P., 2009, Psikologi Pelayanan Jasa Hotel, Restoran & Kafe, Jakarta: Erlangga.
14. Sobur, A., 2003. Psikologi Umum, Bandung: Pustaka Setia.
15. Storey, J., 2003, An Introductory Guide To Cultural Theory and Popular Culture, Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf.

16. \_\_\_\_\_ 2007, Cultural Studies dan Kajian Budaya: Pengantar Komprehensif Teory dan Metode, Yogyakarta: Jalasutra.
17. Sullivan, J., 1996, Key Concept in Communication and Cultural Studies, New York: Routledge.
18. Venus & Lucky. 2009, Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. Jurnal Aspikom, Asosiasi Pendidikan Tinggi Ilmu Komunikasi. Vol. 1, Nomor 1, Juli 2010.

## **GAYA HIDUP MASYARAKAT BAHARI DALAM PERSPEKTIF ARSITEKTUR RUMAH TINGGAL**

**Studi Kasus: Rumah Tinggal Masyarakat Bahari di Desa Ara dan Bira –  
Sulawesi Selatan**

**Slamet Budi Utomo<sup>1</sup>**

Jurusan Teknik Arsitektur  
Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya  
Jl. Arief Rachman Hakim no : 100 - Surabaya  
E-mail : budiutomo70@hotmail.com

### **ABSTRACT**

*Indonesia is a maritime state. Parts of its people live on land, on water, or in between. This condition influences the lifestyle of its people. The natural physical characteristic, their concept and point of view on the nature, and their activities in the maritime life, being different from non maritime life, create a setting completely different from agricultural society. Based on this idea, the concept of architectural design in the maritime society is very different from the agricultural society. This study particularly treats the correlation between the lifestyle of maritime society and its architectural design of their places of living.*

*The influence of lifestyle to the architectural creation is studied in this work using qualitative and interpretative method. Eventually the degree of influence that lifestyle gives to the architectural creation/ design can be recognized by using living houses as a case study. This work is first step to further study the meaning of maritime architecture as part of the Nusantara Architecture.*

**Keywords:** Architecture, Lifestyle, Maritime.

### **1. PENDAHULUAN**

Kebaharian Negara Indonesia ditunjukkan melalui kondisi fisik alamiah, kependudukan, sosial, budaya dan perekonomiannya. Saat ini jumlah pulau di wilayah Negara Indonesia mencapai 17.508 buah, panjang pantai mencapai 83.000 km, dengan luas lautan mencapai 5,8 juta km<sup>2</sup>, dan luas daratan mencapai 2,9 km<sup>2</sup>. Secara geografis, Indonesia dapat disebut sebagai “benua arkipelagis” (Nasruddin Anshory, 2008:1). Indikasi kenaharian ini selain ditunjukkan oleh kondisi geografisnya, juga dapat dilihat dari kehidupan mereka yang sebagian berada di wilayah perairan dengan cara mencari ikan (sebagai nelayan), berniaga dengan berlayar, pembuat perahu dan lain sebagainya.

Pada masyarakat yang hidup di dalam peradaban bahari, laut merupakan sumber kehidupan yang paling utama. Laut dapat berperan sebagai alat penghubung kepulauan dan sarana antar pulau, simbol kedaulatan wilayah, simbol keperkasaan, sarana pertahanan dan keamanan, dan sebagai sarana mengembangkan wilayah kekuasaan suatu negara (ibid, h-1). Semuanya akan menjadi sangat berbeda bila dibandingkan dengan kehidupan di daratan yang pada umumnya merupakan wilayah agraris.

---

<sup>1</sup> Penulis adalah mahasiswa Program Doktor – Bidang Studi Arsitektur Program Pascasarjana Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya

Membandingkan dua matra wilayah tadi (daratan dan lautan) akan menghasilkan sebuah kajian yang sangat signifikan dan berbeda diantara keduanya. Perbedaan ini termasuk juga akan membedakan kehidupan sosial-budaya dan perilaku masyarakatnya, baik pada wilayah agraris ataupun bahari. Di dalam membicarakan perihal arsitektur (bentuk, ruang dan tatanan) yang mana salah satu fungsinya adalah sebagai wadah kegiatan manusia (*container*), maka dengan mempertimbangkan perbedaan kondisi sosial-budaya mereka (bahari dan agraris), tentunya akan menarik untuk melihat sosok arsitektur itu sendiri sebagai sebuah wadah dari sebuah kegiatan yang berbeda. Bagaimanakah wadah (arsitektur) itu ketika di dalamnya berlangsung sebuah kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat yang memiliki gaya hidup bahari, dibandingkan dengan agraris.

Membicarakan perihal Arsitektur Nusantara, berarti memperbincangkan salah satu potensi arsitektural di wilayah Nusantara baik dari sisi keagrarian dan kebaharian. Namun selama ini, kajian Arsitektur Nusantara yang berbasis tata nilai kebaharian ternyata belum dilakukan secara tuntas sampai mampu terumuskan secara definitif. Sekalipun beberapa kajian yang ada telah memperbincangkan adanya indikasi kebaharian pada sebuah arsitektur (misalnya Bugis, Batak, Toraja, Madura, Riau) namun tidak pernah terjawab, apakah itu merupakan Arsitektur Bahari ? Bagaimanakah arsitektur itu dapat mewadahi kehidupan masyarakat dengan pola dan gaya hidup kebaharian? Dan pada akhirnya, kajian ini akan menjadi sebuah rintisan untuk merumuskan arsitektur bahari secara definitive. Dalam kajian ini, pendekatan perumusan tersebut dilakukan melalui kajian gaya hidup. Kajian gaya hidup ini akan dikaitkan dengan upaya dari kelompok tersebut dalam membentuk ruang sebagai wadah kegiatan mereka (*container*). Pada akhirnya apakah ruang yang terbentuk akan dapat memberikan sumbangan pemikiran di dalam membentuk ruang, bentuk dan tatanan di dalam arsitektur.

Adapun rumusan permasalahan yang diungkap dalam kajian ini adalah :

1. Apakah gaya hidup yang ada di dalam kelompok masyarakat bahari berpotensi untuk membentuk ruang (sebagai wadah) pada sebuah rumah tinggal ?
2. Adakah keterkaitan antara ruang yang dibentuk atas gaya hidup kelompok masyarakat bahari tadi berpengaruh terhadap pembentukan arsitektur secara utuh (bentuk, ruang dan tatanan) ?
3. Pada akhirnya tulisan ini dapat dan mampu menjawab pertanyaan, bagaimanakah karakteristik rumah tinggal yang dibentuk dengan pendekatan gaya hidup pada kelompok masyarakat bahari.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Gaya Hidup dan Arsitektur

Kajian gaya hidup lebih cenderung mengarah pada substansi psikologi lingkungan yang apabila ditelusuri memang akan mempunyai korelasinya terhadap arsitektur. Namun kajian gaya hidup akan lebih memiliki keterdekatan dengan arsitektur apabila dikaji melalui pendekatan fungsi arsitektur. Manakala wujud arsitektur itu hadir dan lahir atas alasan gaya hidup, maka ekspresi arsitektur itu –sebenarnya- menjadi salah satu fungsi dari arsitektur. Misalnya pada kasus dimana ekspresi arsitektur itu digunakan sebagai simbol dari sebuah kelompok masyarakat menengah ke atas, atau menjadi alat yang dapat mewakili status sebuah kelompok sosial, maka arsitektur telah berperan dan bertugas sebagai simboli-kultural bagi kelompok sosial itu. Fungsi ini jelas mempunyai keterdekatan antara arsitektur dan gaya hidup. Pemakaian kolom-kolom klasik pada bangunan rumah tinggal masa kini, atau ekspresi minimalis yang pada sebuah bangunan rumah tinggal sering ditampilkan dengan alasan agar penghuni rumah tersebut tidak ketinggalan jaman. Kecenderungan yang ditampilkan melalui ekspresi arsitektur tersebut telah menjadi mode dan bagian dari selera masyarakat masa kini. Jadi jelas bahwa



tampilan arsitektur tersebut menjadi bagian dari gaya hidup masa kini yang diekspresikan melalui arsitektur. Itulah fungsi arsitektur yang terjadi dan sudah menjadi sebuah kebutuhan pada masyarakat modern (menjadi bagian dari selera modern). Gaya hidup sebagai bagian dari ekspresi culture symbolic menjadi bagian dari fungsi arsitektur sebagaimana yang dijelaskan oleh Schulz, Broadbent.

### **Pendekatan Pada Aspek Kebaharian**

Penjelasan kebaharian yang mempunyai korelasi erat dengan tulisan ini diambil dari tulisan Roxana Waterson (2002:99-100), karena menjelaskan bagaimana menghubungkan perahu dan rumah. Menurut Waterson (ibid), kedua obyek tersebut mempunyai keterkaitan dalam hal upacara pendiriannya. Antara perahu dan rumah, sama-sama diawali dengan upacara pada saat awal pembuatannya, dan upacara ini dimaknai sebagai pemberian "hidup" (ibid). Keduanya dianggap sebagai gambaran kesatuan ideal, tingkatan dan kerja sama antar anggota rumah tangga dan anggota desa. Penggambaran rumah dan para anggota keluarga rumah tangga juga dapat digunakan untuk membicarakan perahu dan para awak kapalnya (ibid). Hal ini juga ditegaskan oleh Abu Hamid (2004:7-8), yang menjelaskan bahwa perahu identik dengan desa, artinya sifat gotongroyong dan kekeluargaan di darat juga diberlakukan di laut. Dengan melihat dari sudut tinjau di atas, sangat dimungkinkan adanya suatu korelasi antara kehidupan dan gaya hidup masyarakat bahari dan arsitektur.

### **3. METODE PENELITIAN**

Kegiatan penelitian ini pada dasarnya adalah pencarian makna di balik data. Pendekatan penelitian yang cocok dengan penelitian ini adalah kualitatif-interpretatif. Dalam Groat & Wang (2002) diklasifikasikan kedalam paradigma naturalistik (2002:33) dan disebut sebagai *interpretative/constructivist* (ibid:33). Menurut Linda Groat & David Wang, terdapat 7 strategi penelitian di bidang Arsitektur. Dari 7 strategi tersebut, strategi yang tepat digunakan untuk penelitian ini adalah jenis Penelitian Kualitatif (*Qualitative Research*). Jenis penelitian kualitatif sendiri dibedakan menjadi : 1) *Grounded Theory*, 2) *Ethnography*, dan 3 *Interpretivism* (Ibid 2002:180). Dari ketiga strategi tersebut, jenis penelitian Interpretatif merupakan strategi yang sesuai untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dalam rumusan permasalahan.

Penelitian kualitatif – interpretatif merupakan penelitian yang diturunkan dari filsafat fenomenologi (ibid 2002:186). Menurut Geertz (1973, dalam Muhadjir, 2002:119), penelitian interpretatif ini merupakan penelitian untuk mencari makna, bukan mencari hukum, berusaha memahami dan bukan mencari teori. Hasil penelitian ini merupakan penelitian pencarian makna dan bukan memerlukan penjelasan kausal (Ibid:119). Perhatikan Gambar 1 yang memberikan penjelasan terhadap alasan penggunaan metoda kualitatif - interpretatif.

Adapun metoda penelitian (kualitatif interpretatif) yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

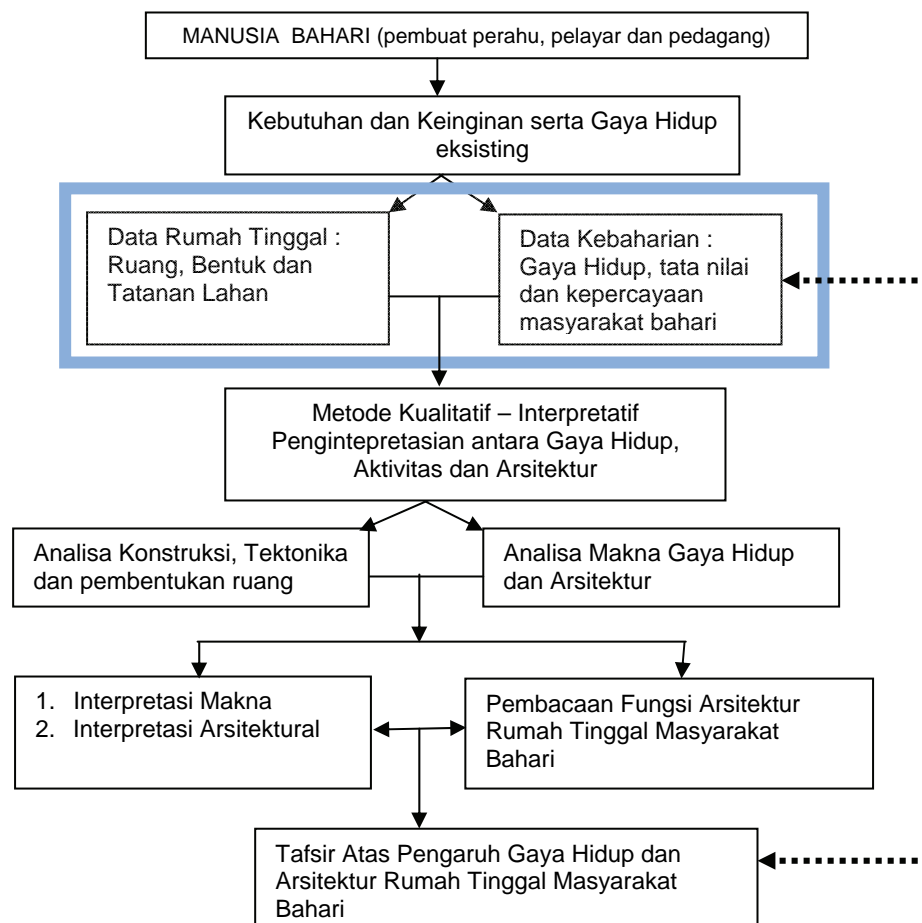
1. Mengidentifikasi rumah tinggal masyarakat bahari beserta dengan segenap unsur-unsurnya : bentuk, ruang dan tatanan lahan.
2. Mengidentifikasi gaya hidup masyarakat bahari yang berimplikasi terhadap pembentukan arsitektur (ruang, bentuk dan tatanan lahan).
3. Mennggabungkan hasil 1 dan 2 dan dicari korelasinya melalui penafsiran-penafsiran yang dilakukan secara kualitatif.
4. Hasil dari penafsiran yang dilakukan oleh peneliti merupakan simpulan terhadap definisi arsitektur yang dikaji berdasarkan teori fungsi tadi, dalam hal ini adalah arsitektur bahari.

Beberapa batasan permasalahan yang diambil dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Se jauh mana pola hidup masyarakat bahari dapat membentuk ruang-ruang di dalam rumah tinggalnya.
- Se jauh mana ruang-ruang tersebut dapat menjadi bagian dari arsitekturnya (rumah tinggal).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Ara merupakan salah satu desa yang terletak di sebelah timur dari Kabupaten Bulukumba. Desa Ara termasuk dalam wilayah Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba Provinsi Sulawesi Selatan. Desa Ara terletak di tepi pantai Teluk Bone dengan luas  $\pm 12 \text{ Km}^2$ . Desa Ara merupakan desa yang menghadap ke laut dan terletak di sebuah areal yang berkontur dengan kondisi lahan yang tidak subur, sehingga sebagian besar warganya hidup sebagai pekerja / buruh / tukang. Keahlian khusus mereka adalah sebagai ahli pertukangan kayu.



**Gambar 1.** Kerangka Berpikir dan Metodologi Penelitian Yang Digunakan

Dalam riwayat Sariwegading, Desa Ara disebut-sebut merupakan salah satu desa yang mempunyai kedudukan penting di dalam struktur dan alur cerita perjalanan Sariwegading. Disebutkan bahwa ketika perahu yang dibawa Sawerigading pecah, maka pecahan-pecahan tersebut berserakan di 3 lokasi, yaitu Desa Ara, Desa Bira dan Desa

Tana-lemo. Catatan Sawerigading itu menegaskan adanya unsur kebaharian di wilayah 3 desa tersebut, yaitu Desa Ara sebagai desa tempat berkumpulnya ahli pembuat perahu, Desa Tana-Lemo sebagai desa tempat pembuatan perahu atau tempat pemilik modal pembuatan perahu, serta Desa Bira sebagai tempat dilayarkannya perahu menuju ke lautan bebas (lokasi peluncuran perahu).

### **Gaya Hidup Masyarakat Bahari**

Sebagai kelompok masyarakat bahari, beberapa kegiatan mereka banyak terkait dengan kehidupan bahari, mulai dari pembuatan perahu, meluncurkan perahu hingga menjalankan / mengemudikan perahu sebagai sarana mereka bekerja sebagai nelayan atau pedagang. Apabila dilihat dari kelompok keprofesionalan mereka di dunia bahari, mereka dapat dikelompokkan menjadi :

#### **1. Kelompok pembuat perahu**

Kelompok ini terdiri dari para tukang/pekerja pembuat perahu. Kelompok ini dipimpin oleh seorang kepala tukang yang disebut sebagai *punggawa / oragi*. Kepala tukang sangat menguasai teknik pembuatan perahu dan pengetahuan mistis lainnya yang terkait dengan pembuatan perahu. Mereka adalah yang bertanggungjawab selama pembuatan perahu mulai dari mencari kayu di lokasi penebangan kayu pertama di hutan, proses pembuatan perahu di *bantilang* hingga peluncuran perahu. Proses peluncuran perahu ini menjadi penting karena dianggap sebagai proses kelahiran perahu. Dalam proses peluncuran ini terdapat upacara pemberian nyawa pada pusat perahu, sehingga upacara ini sarat dengan nilai mistis yang dipimpin oleh seorang *oragi*. Untuk kelompok pembuat perahu ini, pengetahuan lokal yang harus dimiliki dan dikuasai adalah teknologi pembuatan perahu tradisional beserta dengan pengetahuan mistis yang mendukung pembuatan tersebut. Kelompok masyarakat ini adalah kelompok yang menetap di daratan terkait dengan tugas mereka sebagai pembuat perahu.

#### **2. Kelompok yang menjalankan / mengemudikan perahu**

Kelompok ini merupakan kelompok pengguna perahu sebagai sarana transportasi mereka dalam bekerja. Kelompok ini terdiri dari para nelayan dan pedagang yang menggunakan perahunya untuk berlayar. Pengetahuan yang harus dimiliki oleh kelompok ini adalah pengetahuan navigasi dan pengetahuan mistis yang terkait dengan sistem pelayaran. Kelompok ini adalah kelompok yang bersifat *mobile*, dibandingkan dengan kelompok pertama. Sekalipun rumah tinggal mereka / domisili berada di daratan, namun mereka juga menghabiskan sebagian waktunya di lautan / wilayah perairan. Dengan demikian perahu yang digunakan sebagai sarana transportasi juga berfungsi sebagai tempat tinggal sementara mereka selama di lautan.

Dari kedua kelompok masyarakat bahari tersebut, muncullah gaya hidup – gaya hidup yang sangat berbeda. Desa Ara merupakan desa yang mewakili kelompok yang pertama. Namun hunian-hunian masyarakat Bugis di wilayah pesisir sebagian besar mewakili kelompok yang kedua (nelayan dan pedagang).

Dengan adanya pengelompokan tersebut di atas, terjadi 2 pengelompokan gaya hidup, yaitu :

#### **a. Gaya Hidup pada kelompok pembuat perahu**

Masyarakat pembuat perahu cenderung lebih statis dibandingkan kelompok pemakai perahu, karena mereka bekerja di daratan. Kalaupun terdapat fakta bahwa orang-orang Ara tersebar di sentra-sentra pembuatan perahu di seluruh Indonesia, bukan berarti bahwa kehidupan dan keseharian mereka menjadi dinamis dan *mobile*. Kepindahan mereka hanya dikarenakan kebutuhan pembuat

perahu yang tidak ada pada lokasi itu. Namun dalam melakukan pekerjaan, mereka cenderung menetap / tidak berpindah-pindah ke tempat lain sebagaimana seorang nelayan / pedagang yang *mobile*.

Gaya hidup kelompok masyarakat pembuat perahu pada umumnya sama dengan kelompok masyarakat perdesaan pada umumnya. Bahkan gaya-gaya kehidupan masa kini yang cenderung moderat sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka. Dalam konteksnya sebagai kelompok pembuat perahu juga tidak ada catatan khusus mengenai gaya hidup yang signifikan mereka lakukan. Para pekerja pembuat perahu pada umumnya merupakan tukang kayu umumnya sebagaimana tukang kayu pembuat rumah tinggal. Seorang kepala pembuat perahu (*oragi*) secara berkala juga melakukan pekerjaan membuat rumah tinggal dan mereka tidak mempunyai gaya hidup spesifik yang dapat dicatat. Sedangkan gaya hidup anggota keluarga lainnya juga tidak menunjukkan hal-hal yang spesifik dan signifikan. Pada umumnya gambaran gaya hidup mereka sehari-hari sebagaimana yang terlihat dalam kehidupan masyarakat terkini. Dengan kondisi seperti ini, maka pemahaman mereka terhadap ruang juga tidak terlalu mendalam. Ruang dianggapnya sebagai wadah untuk aktifitas sehari-hari.

Gaya-gaya hidup mistis yang terkait dengan proses pembuatan perahu juga tidak begitu signifikan mempengaruhi pembentukan ruang. Adanya anggapan bahwa perahu identik dengan makhluk hidup sebagaimana yang dijelaskan di atas (proses penghadirannya melalui proses hubungan suami istri, perkawinan dan kelahiran walaupun simbolik), menyebabkan adanya proses pemberian nyawa pada perahu melalui sebuah pusar (*inti*). Sehingga perahu memiliki inti / pusat / *possiloppi*, sebagai tempat masuknya roh ke dalam tubuh perahu. Hal ini juga identik sebagaimana pada rumah tinggal mereka yang memiliki kolom inti (*possibola*) yang menjadi penghubung dunia atas dan bawah (*axis mundi*). Sebagai titik pusat, banyak nilai-nilai mistis yang terkandung di dalamnya yang harus dihormati melalui upacara-upacara atau perletakan sesaji yang dipersembahkan untuk penunggu rumah. Kebiasaan ini menghadirkan sebuah kebiasaan-kebiasaan yang menyentuh wilayah mistis, sehingga titik-titik pusat tersebut menjadi pusat orientasi utama baik dalam perahu dan rumah tinggal. Kajian orientasi ini menghasilkan adanya titik pusat dan jalur akses (*centrum dan path*, Norberg Schulz, 1985) yang harus dihormati. Namun gaya hidup masa kini yang memunculkan nilai-nilai yang lebih moderat dan rasional, telah melemahkan sistem pusat dan orientasi ini. Kondisi saat ini, titik-titik pusat bukan lagi menjadi bagian yang sakral yang dapat digunakan sebagai titik tolak dalam membentuk konfigurasi ruang di dalam sebuah rumah tinggal. Pemusatan ruang tidak lagi didasarkan atas nilai mistis namun lebih kepada aktifitas yang terjadi. Kini, ruang tamu dan ruang keluarga yang dilengkapi dengan pesawat televisi menjadi sentral dan pusat dalam sebuah rumah tinggal.

b. Gaya Hidup pada kelompok pemakai perahu

Kelompok pemakai perahu ini pada umumnya berprofesi sebagai nelayan atau pedagang. Kelompok ini lebih *mobile* dibandingkan dengan kelompok pertama dan pengetahuan yang harus dikuasainya adalah ilmu pelayaran (*navigasi*). Karena seringnya berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya maka kelompok ini lebih moderat dan lebih banyak menerima nilai-nilai pengetahuan dari luar kelompoknya. Kelompok ini lebih dinamis karena sering melakukan perjalanan dari tempat yang satu ke tempat yang lain. Kehidupan berlayar, khususnya berdagang, menjadikan lokasi permukiman mereka menjadi lebih bebas dan terbuka. Kehidupan berdagang yang dimulai dari peluncuran kapal pertama hingga kedatangannya kembali menjadi sebuah pertimbangan yang dapat mempengaruhi

pola hidup dan arsitekturnya. Adapun gaya hidup yang terjadi pada kelompok masyarakat ini adalah :

- a. Masih adanya gaya hidup yang bertendensi ke arah mistis, utamanya pada ritual peluncuran perahu ke laut bebas.
- b. Kegiatan berdagang menimbulkan gaya hidup konsumtif.
- c. Kegiatan pelayaran yang memakan waktu berminggu-minggu bahkan berbulan-bulan menimbulkan kerinduan akan rumah tinggalnya. Sehingga pada saat mereka kembali pulang, ada kecenderungan untuk memperbaiki dan membangun rumah tinggalnya dengan lebih baik lagi. Muncul rasa kebanggaan terhadap rumah tinggalnya.

Masyarakat Ara terkenal sebagai tukang dengan keahlian di bidang perkayuan. Keahlian ini diwujudkan dalam bentuk pilihan profesi yang terkait dengan perkayuan, antara lain : pembuat mebel, tukang kayu (membuat rumah dan kapal/perahu). Keahlian ini sudah diakui secara luas dan saat ini masyarakat pekerja pembuat perahu banyak tersebar di seluruh Indonesia, misalnya di Kalimantan, P. Jawa, Sulawesi dan lain-lain. Masyarakat Ara mewakili kelompok yang pertama. Sedangkan masyarakat Desa Bira mewakili kelompok yang kedua. Kalau masyarakat Ara (Bugis Konjo) terkenal sebagai tukang / ahli pembuat perahu, maka orang-orang Bugis di Bira merupakan kelompok yang menggunakan perahu untuk kegiatan berlayar dan berdagang.

### **Rumah Tinggal Masyarakat Bahari di Desa Ara**

Konfigurasi / susunan ruang dan wujud arsitektur rumah tinggal di bawah ini mewakili bentuk-bentuk rumah tinggal masyarakat bahari di Sulawesi Selatan, khususnya di desa Arad an Bira. Konfigurasi itu tersusun sebagaimana berikut ini :

1. Susunan Tapak

Susunan tapak permukiman di Desa Ara tidak memiliki kekhususan. Bangunan-bangunan rumah tinggal tersebar di seluruh wilayah Desa dan mengikuti pola jalan. Pola-pola jalan berbentuk grid dan bersilangan membujur ke arah timur – barat atau utara – selatan. Sebagian besar bangunan berorientasi menghadap ke arah jalan. Dalam formasi seperti itu, bagian bangunan tempat arah masuk, disebut sebagai bagian depan (*riolo*) serta bagian belakang disebut sebagai belakang (*riboko*). Sedangkan pada orientasi yang berlawanan, pada samping kanan dari arah depan merupakan bagian kepala (*hulu, riulu*), dan samping kiri merupakan bagian kaki (*ribangkeng*).<sup>2</sup>

2. Bentuk Bangunan

Bangunan rumah tinggal berbentuk persegi panjang / segi empat yang merupakan penjabaran dari nilai kepercayaan *sulappa eppa'* dimana, alam memiliki 4 unsur yaitu : api, angin, air dan tanah.

3. Ruang

Secara horisontal pembagian ruang-ruang di dalam rumah tinggal suku Makassar Konjo di Desa Ara dibagi menjadi 3, yaitu :

- *Ta' buakkeng (Lontang Risaliweng – Bugis)*, merupakan zona terdepan pada bangunan rumah tinggal. Zona ini difungsikan sebagai ruang penerima tamu, ruang tidur tamu, tempat bermusyawarah dan tempat membaringkan jenazah sebelum dikebumikan. Pada zona *Ta'buakkeng* ini, merupakan ruang tempat berkomunikasi antara pemilik rumah dengan orang luar yang telah diijinkan masuk ke dalam rumah.
- *Tanggah Bola (Lontang Ritenggah - Bugis)*, merupakan zona tengah dan merupakan zona privat. Di dalam zona ini diletakkan ruang tengah sebagai

---

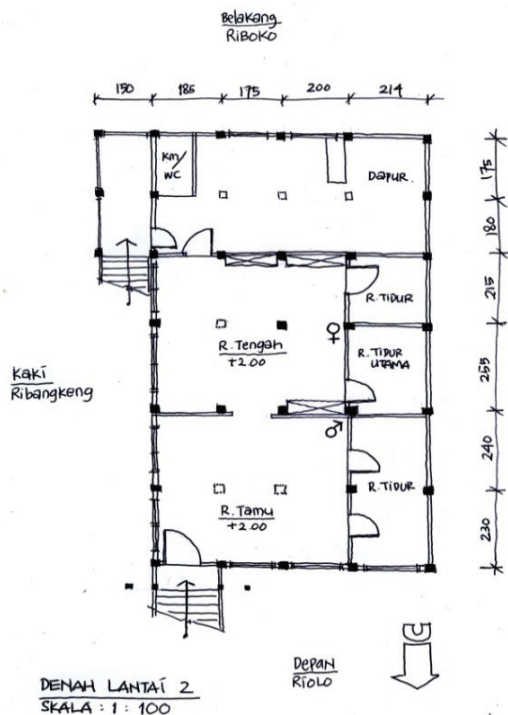
<sup>2</sup> Orientasi ini dapat diidentikkan pada sebuah perahu, dimana posisi perahu juga memiliki bagian depan (haluan, anjong-K) dan belakang (buritan-ambeing-K),

ruang bersama / keluarga, dan ruang tidur kepala keluarga dan anak-anak yang belum dewasa, tempat makan. Ruang ini digunakan untuk kegiatan bersama yang bersifat kekeluargaan.

- *Sanronna (Lontang Rilaleng – Bugis)*, merupakan zona bagian belakang yang juga termasuk dalam zona privat. Zona ini digunakan untuk tidur anak gadis, dapur.

Secara umum, ruang-ruang di dalam *kale bola* terbagi menjadi :

- *Dego-dego* terletak di depan dan sebelum masuk rumah, terletak di sebelah timur. Fungsi *dego-dego* adalah : sebagai *entrance*, tempat duduk/istirahat, tempat menerima tamu sebelum masuk rumah.
- Ruang depan (*alle Riolo / ta'bongkeng*)  
Ruang ini terletak di depan dan berfungsi sebagai umum, ruang tidur baik untuk keluarga maupun tamu laki-laki.
- Ruang belakang (*alle rilaleng / tala-tala*)  
Tala-tala difungsikan untuk ruang tidur wanita (pemilik rumah), ruang keluarga.
- *Tamping*  
Merupakan tambahan ruang di samping dan digunakan sebagai tempat sirkulasi dari depan ke belakang dan sebaliknya.
- *Pallu / Dapo*  
Ruang ini terletak di belakang dan berfungsi sebagai tempat memasak, ruang makan, sebagai tempat cuci.



**Gambar 2.** Denah dan tampak depan rumah tinggal masyarakat di Desa Ara

### Pembahasan

Analisis akan dikelompokkan pada 2 bagian yaitu gaya hidup dan arsitektur pada kelompok masyarakat pembuat perahu dan masyarakat pemakai perahu.

#### 1. Masyarakat Pembuat Perahu

Pada masyarakat pembuat perahu, seperti di Desa Ara, tingkat aksesibilitas mereka tidak begitu dinamis sebagaimana pemakai perahu. Aktivitas mereka terjadi

hanya di sekitar rumah tinggal mereka (untuk keperluan sehari-hari) dan di sekitar lokasi pembuatan perahu (lokasi pennebangan kayu di hutan, bantilang / tempat pembuatan perahu, dan tempat peluncuran perahu). Sebagai kelompok yang cenderung menetap di daratan, gaya hidup mereka juga tidak begitu dinamis. Untuk gaya hidup yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, tidak ada perbedaan khusus dengan masyarakat desa secara umum. Bahkan kehidupan-kehidupan kota yang cenderung konsumtif sudah mereka kenal. Sedangkan kegiatan yang terkait dengan unsur kebaharian dan cenderung bersifat mistis juga sudah bukan menjadi bagian dari gaya hidup mereka, khususnya di dalam rumah tinggal. Sebenarnya benang merah untuk mengkaji dan menghubungkan antara kehidupan bahari dan rumah tinggal terdapat pada posisi *possi lopi* (pusat perahu) dan *possi bola* (pusat rumah) yang mempunyai kedudukan dan makna yang sama. Keduanya dapat menjadi referensi untuk menyusun konfigurasi dan orientasi ruang baik dalam perahu maupun rumah tinggal. Dengan tidak adanya kecenderungan gaya hidup yang mendukung terhadap penguatan sistem orientasi dan referensi ini, maka akan terjadi perubahan terhadap referensi yang dibutuhkan untuk menyusun konfigurasi ruang. Sementara ini sistem pemusatan pada sebuah rumah tinggal tidak lagi menempatkan titik pusat rumah ini sebagai referensi utama, namun lebih cenderung menempatkan sistem aktivitas (misalnya pada ruang keluarga) sebagai pusat rumah.

## 2. Masyarakat Pemakai Perahu

Pada masyarakat pemakai perahu yang memiliki pola pergerakan yang lebih dinamis, mempunyai kecenderungan lebih terbuka dalam menerima nilai-nilai dari luar. Kesempatan yang dimilikinya dalam mengarungi berbagai tempat menyebabkan adanya penajaman terhadap konsep ruang dan tempat dengan menggunakan variabel waktu. Telaah ini pada akhirnya akan memberikan penegasan pada konsep ruang dan tempat, apakah sebuah ruang dapat berpindah dan apakah sebuah tempat juga dapat berpindah. Ketika masyarakat pemakai perahu melakukan perjalanan dengan menggunakan perahu selama berbulan-bulan, dimanakah mereka tinggal? Tentu saja jawabnya adalah di dalam perahu. Pada dasarnya perahu dapat memenuhi fungsinya sebagai tempat yang menampung kegiatan mereka sehari-hari (*container*), cukup kokoh melindungi penghuni di dalamnya serta estetis. Beberapa perahu juga dirancang dengan memperhatikan kaidah estetika. Dengan demikian, secara analog perahu dan rumah tinggal dapat dimaknai dengan nilai yang sama yaitu sebuah arsitektur.

Dalam kajian tentang perahu sebagai tempat bermukim selama mereka berlayar, dalam waktu tertentu mereka (+perahu) dapat melakukan pergerakan dan perpindahan dari tempat yang satu ke tempat yang lain. Dalam kasus seperti ini, apakah yang berpindah adalah ruang atau tempat? Apabila ruang didefinisikan sebagai *wadaq* yang membingkai sebuah tempat menjadi sebuah ruang+tempat, maka dalam kasus sebuah perahu yang berpindah, substansi yang berpindah adalah ruang dan tempat sesuai dengan skala waktu yang ada. Sedangkan dalam kasus rumah tinggal di daratan, ruang dapat berpindah namun tempat (*place*) tetap menempati lokasi yang ada. Ide tempat dan ruang pada masyarakat bahari sebenarnya berangkat dari pola hidupnya yang sering dan cenderung berpindah dari sebuah tempat ke tempat yang lain. Kondisi ini akan menghadirkan konsep ruang dan tempat yang berbeda dibandingkan masyarakat yang mempunyai pola dan gaya hidup menetap.

Pembentukan ruang dan tempat yang relative (karena berpindah), akan memberikan ide terhadap konsep ruang dan tempat yang relative pula (karena faktor waktu). Kerelatifan ini akan berpengaruh pada unsur-unsur pembentuk ruang



dan elemen-elemen pembentuk tempat yang juga sama-sama relative. Dengan demikian maka ide inilah yang sebenarnya menjadi perspektif bagi masyarakat bahari dalam membentuk ruang dan tempat. Dalam konsep ini ternyata tempat dan ruang dapat menjadi substansi yang berpindah. Ruang dapat berpindah tergantung kemana dan dimana manusia membingkainya, membingkai sebuah tempat dengan memberi batas-batas ruang. Dalam hal ini, wadaq menjadi elemen yang dapat dipindahkan. Namun untuk unsur tempat, apakah dapat juga berpindah sebagaimana ruang ? Dalam kasus perahu, dapat dikatakan bahwa tempat bermukim merupakan sebuah tempat yang dapat berpindah. Apakah hal ini dapat terjadi pada rumah tinggal, apalagi rumah tersebut menetap di daratan (bukan perahu). Melalui pendekatan ini dapat dipahami mengapa arsitektur Bugis banyak tersebar ke wilayah pesisir-pesisir. Apakah ini juga menjadi penjelasan atas konsep tempat yang relative tersebut.

Pola hidup yang mempengaruhi rumah tinggal pada masyarakat yang melakukan pelayaran antara lain adalah munculnya rasa bangga dan rindu terhadap rumah tinggal yang ditinggalkan selama berbulan-bulan. Kebanggaan ini diwujudkan dengan adanya upaya memperbaiki dan memperbarui rumah tinggal mereka. Bagian rumah yang paling sering diperbaiki adalah bagian depan / fasade atau bagian yang paling sering dilihat orang. Hal ini disebabkan adanya rasa kebanggaan yang muncul ketika rumah mereka terlihat baik. Namun perbaikan ini tidak menyeluruh untuk bagian rumah yang lainnya.

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan di atas adalah :

1. Pola hidup pada kelompok masyarakat bahari pembuat perahu tidak secara signifikan berpengaruh terhadap arsitektur rumah tinggalnya. Tidak ada penguatan dari aspek gaya hidup yang dapat membantu membentuk ruang di dalam arsitektur. Orientasi ruang yang dibentuk melalui titik sentral dan path sesuai dengan pendekatan N. Sculz melemah, sehingga posisi pusat rumah menjadi lemah dan bergeser ke ruang keluarga yang menjadi tempat berkumpul bagi keluarga. Hal ini didukung oleh prasarana dan sarana yang ada di ruang keluarga.
2. Pola hidup pada kelompok masyarakat bahari pengguna perahu dapat dikembangkan menjadi sebuah ide terhadap pembentukan ruang dan tempat yang relative. Konsep ini akan sangat mempengaruhi elemen-elemen pembentuknya, baik terhadap ruang maupun tempat itu sendiri.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Abdullah, H, (1985), "*Manusia Bugis Makassar : Suatu Tinjauan Historis terhadap Pola Tingkah Laku dan Pandangan Hidup Manusia Bugis Makassar*", cetakan 1, Inti Idayu Press, Jakarta.
2. Ammarell, G, (2008), "*Navigasi Bugis*" Hasanuddin University Press, Makassar.
3. Anshory CH, Nasruddin & Arbaningsih, Dri, (2008), "*Negara Maritim Nusantara Jejak Sejarah Yang Terhapus*," Penerbit Tiara Wacana, Yogyakarta.
4. Demmallino, E, B, (1974), "*Sistem Pengetahuan Lokal Bugis Makassar Konjo Mengenai Kebaharian (Pa'lopan) : Studi Kasus Pelaut Ulung Perahu Pinisi Tanjung Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan 1993-1994*," Lembaga Penelitian UNHAS, Makassar.
5. Groat, L, and Wang, D, (2002), "*Architectural Research Methods*," John Wiley & Sons, Inc, Canada.
6. Hamid, A, (2004), "*Pasompe – Pengembaraan Orang Bugis*", cetakan kedua, Pustaka Refleksi, Makassar.

7. Pelly, U, (1986), " *Pasang Surut Perahu Bugis Pinisi*, " dalam *Dinamika Bugis-Makassar*, ed: Mukhlis, Pusat Latihan Peneliti Ilmu-ilmu Sosial PLPIIS - YIIS, Makassar.
8. Pelras, (2006), "*Manusia Bugis*", penerjemah : Abdul Rahman Abu, Hasriadi, Nurhady Sirimorok, cetakan pertama, Penerbit Nalar, Jakarta.
9. Robinson, K, (200), "Tradisi Membangun Rumah di Sulawesi, " dalam *Tapak-Tapak Waktu : Kebudayaan, Sejarah dan Kehidupan Sosial di Sulawesi Selatan*, edisi pertama, ed. Kathryn Robinson & Mukhlis PaEni, Penerbit Innawa, Makassar.
10. Waterson, (2002), "Upacara Mendirikan Rumah dan Membuat Perahu," dalam *Agama dan Upacara (Indonesian Heritage)*, edisi Bahasa Indonesia, ed : James Fox, Buku Antar Bangsa, Jakarta.

-----

## **PENGARUH GAYA HIDUP MASYARAKAT TERHADAP PENGELOLAAN LINGKUNGAN PERMUKIMAN (Studi Kasus: Permukiman Pesisir, Kec. Genuk, Kota Semarang)**

**Sariffuddin**

Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro,  
Jl. Prof. Soedarto, SH No.1 Kampus Undip Tembalang, Semarang  
E-mail : sarif54@gmail.com

### **ABSTRACT**

Globalization brings a lot of consequences in Indonesian urban development and its community. Industrialization is one of them. Globalization also leads the policies transformation affecting the community's welfare and even community's life style. Local value started to fade is one of the indicators. The similar condition also occurs in fishermen's and fish farmers' settlements in Semarang transforming into industrial settlements in 1980s after the industrialization period. Land conversion occurred in a short time from ponds and rice fields into factories, warehouses and new labor's settlements. It did not take a long time for the community's local value transformed into the new one, influenced by the welfare level of the new community. Based on the phenomena, this study aims to understand the life style of the community's influence managing the housing environment. This research has three objectives: to understand the motivation to urbanization, to comprehend the neighborhoods conditions, and to comprehend the influence of community's life style towards the settlement condition. Answering these objectives, the qualitative approach supported by quantitative data is used.

Based on research before, there are three class communities who influence the environmental management. It is found that the people's migration reason has a big influence for the environmental management. In this case, the middle class community is a key stakeholder to overcome the environmental problems. It becomes good initiator. On the contrary, lower class has a less role in dealing with the environmental problems. It has even a big contribution on environmental degradation. Meanwhile, the upper class pays less attention to the environment. Only a little part of it, especially the local one, is willing to take part in environmental management. Middle class considers that the problems arise due to the wrong planning. Unfortunately, it does not capable to deal with. On the contrary, the upper one considers that the issues arise from the lower class behavior that does not pay attention to the environment. As the consequence, the upper one is not willing to address the problems.

**Keywords:** *Life style, Human Settlement, environmental management*

### **1. PENDAHULUAN**

Dewasa ini, kota-kota di dunia menghadapi tantangan baru. Tingginya laju urbanisasi pada beberapa dekade telah membawa dampak pada pertumbuhan kota yang tidak terkendali dan permasalahan lingkungan, dan juga mengancam keberlanjutan kota (Yuan 1999). Modernisasi, industrialisasi, globalisasi dan berbagai 'mega proyek' global lainnya juga telah berpengaruh signifikan terhadap pertumbuhan kota. Migrasi penduduk desa menuju kota semakin deras untuk meningkatkan kesejahteraan. Masyarakat desa yang bekerja pada sektor vital berupa pertanian dan peternakan mulai kewalahan dengan tuntutan kebutuhan yang semakin meningkat. Mereka memilih meninggalkan pekerjaan vitalnya dan berurbanisasi ke kota agar bisa mendapatkan penghasilan lebih. Secara langsung, perpindahan penduduk dari desa ke kota dibarengi perubahan mata pencaharian terutama dari sektor vital ke sektor non vital atau bahkan sama sekali tidak vital. Sektor vital yang selama ini menjadi tumpuan utama hidup masyarakat sudah tidak mampu memberikan 'kesejahteraan'. Mereka lebih memilih bekerja di sektor jasa yang non vital namun memiliki

penghasilan lebih besar. Padahal, perpindahan masyarakat tersebut juga mengantarkannya pada fenomena masyarakat 'gelembung sabun' (Soemardjan 1998).

Karakter kehidupan perkotaan secara fundamental berbeda dengan perdesaan. Pesatnya urbanisasi masyarakat tentunya juga akan membawa kebiasaan/ lifestyle terutama dalam mengatur hidupnya. Di desa, masyarakat memiliki hubungan yang kehidupan yang menyatu dengan alam namun di kota, tentunya tidak berlaku lagi. Sebagai contoh, membakar sampah di daerah pedesaan tentunya tidak akan menimbulkan masalah seperti di perkotaan. Begitupa dengan mendirikan WC di sepanjang sungai, tentunya memiliki persoalan yang berbeda antara pedesaan dan perkotaan. Kebiasaan masyarakat desa tersebut juga terlihat di masyarakat pesisir Kota Semarang. Terutama masyarakat penghasilan rendah. Banyak warga membakar sampah rumah tangga di sela-sela lahan yang kosong. Disepanjang sungai juga banyak ditemukan WC/ Jamban yang berdiri diatasnya.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Dewasa ini kota-kota di dunia mengalami tantangan baru berupa pertumbuhan penduduk dan laju urbanisasi yang diikuti oleh pergeseran budaya yang melekat dengan kehidupan sehari-hari warga. Kota memiliki perbedaan fisik, sosial dan ekonomi dengan kondisi pedesaan. Kota menawarkan secara luas berbagai pilihan dan kesempatan serta memungkinkan masyarakat pendatang untuk terlibat dalam kepentingan yang lebih luas dibandingkan kegiatan di pedesaan. Kota menjadi tempat berkumpulnya warga multi kultur dan multi etnis yang bersifat pluralis, tempat beroperasinya pabrik, kantor, toko dan fasilitas rekreasi yang memfasilitasi, mendukung dan mempromosikan berbagai gaya hidup (*life style*) khas perkotaan. Kehidupan perkotaan berbeda secara fundamental dengan kehidupan pedesaan. Namun, saat ini perkembangan teknologi informasi, transportasi dan media massa telah memperluas pengaruh perkotaan di luar batas-batas kekotaannya. Kebanyakan orang, dimanapun mereka tinggal saat ini sedang 'terkena' budaya perkotaan dan nilai-nilai *urbanisme* yang meresap di kehidupan masyarakat pedesaan. Sehingga, dunia saat ini semakin menjadi masyarakat *global urban* (Clark 1996).

Peningkatan kualitas hidup merupakan tujuan perpindahan masyarakat dari pedesaan ke perkotaan (Rogerson 1999). Pergeseran progresif penduduk diikuti perubahan terhadap cara hidup yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Kekuatan penarik kota berada pada lapangan pekerjaan yang membutuhkan tenaga kerja dan sebagian besar berupa industri (Bromley 2007; Ahlfeldt 2011; Özkaynak 2008; Eid 2008). Besarnya laju urbanisasi akan berpengaruh secara langsung pada perkembangan kota yang bukan hanya dipengaruhi oleh besarnya migrasi tetapi juga kebudayaan dan nilai-nilai yang dibawanya (Cadieux 2008). Urbanisasi dan terbentuknya embrio kota-kota baru yang berkembang dari pedesaan menjadi faktor penentu perkembangan kota (Blanco 2009). Gaya hidup para migran menjadi salah satu penentu arah perkembangan kota dan tentunya berpengaruh terhadap kualitas hidup mereka.

Pemahaman terhadap kualitas hidup menjadi penting dalam fenomena pertumbuhan kota. Dinamika pertumbuhan perkotaan secara langsung akan berpengaruh pada tingkatan kualitas hidup begitupula sebaliknya (Myers 1988). Meskipun perhatian terhadap kualitas hidup tidak bisa jauh dari kebijakan dan politik suatu kota bahkan negara. Pemangku kebijakan merupakan aktor kunci untuk mensejahterakan rakyatnya dengan memberlakukan setiap sudut pandang dan kebijakan-kebijakannya (Bromley 2007; Myers 1988). Persoalan yang menjadikan perhatian terhadap kualitas hidup semakin meningkat. Bahkan definisi mengenai kualitas hidup sendiri sangat beragam dan sangat tergantung disiplin ilmu yang mencetuskannya. Sejak tahun 1970-an usaha mengukur kualitas hidup terus berkembang dari berbagai disiplin ilmu (Yuan 1999). Kualitas hidup dibentuk dan dipengaruhi oleh tiga dimensi yang saling terkait dan membentuk kriteria khusus terhadap penilaian/pengukuran kualitas hidup yang terdiri dari *viability*, *sustainability*, dan *livability*. Perhatian terhadap kondisi setiap komponen-komponen kualitas hidup sangat penting untuk mengantisipasi

dinamika pertumbuhan kota. *Livability* terkait dengan aspek sosial dan issue-issue mengenai persamaan. Aspek sosial terkait kondisi kehidupan, baik secara individual maupun kemasyarakatan. Hal ini diperlukan agar kota tersebut dapat menjadi tempat yang nyaman bagi warganya melalui adanya keselarasan dalam keanekaragaman sosial serta adanya keadilan/persamaan bagi warganya untuk memperoleh akses pelayanan dan fasilitas yang sama. *Sustainability* merupakan konsep yang berhubungan dengan aspek lingkungan dan spasial untuk mendukung keberlanjutan pemenuhan kebutuhan bagi generasi mendatang. Hal ini diperlukan untuk mencapai kondisi lingkungan yang berkelanjutan, mengakomodasi kepentingan dan kebutuhan manusia (Higgins 2011). *Viability* terkait dengan aspek ekonomi untuk meningkatkan produktivitas dalam upaya pemenuhan kebutuhan melalui pemanfaatan sumberdaya. *Viability* di suatu kota diperlukan untuk menjamin kemampuan dalam pemanfaatan sumberdaya secara optimal (Stimson 1999). Kota (*urban*) merupakan sebuah label yang bersifat deskriptif untuk menggambarkan dua hal yang berhubungan dengan tempat dan satu set pola khas yang ada didalamnya yang terdiri dari nilai-nilai dan perilaku masyarakat. Pertumbuhan kota dan urbanisasi telah menciptakan kota-kota sebagai 'rumah' bagi lebih dari setengah populasi dunia. (Clark 1996).

### 3. METODE PENELITIAN

Pendekatan studi yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan memanfaatkan hasil wawancara, studi pustaka dan penelitian terdahulu serta observasi lapangan. Metode ini cukup efektif digunakan karena penelitian ini merupakan sebuah studi yang berkelanjutan dari tahun 2005 hingga tahun ini. Informan wawancara ditentukan menggunakan teknik Snowballing berdasarkan informasi yang didapatkan dari setiap stakeholder kunci. Penentuan informan dilakukan secara iterasi selama penelitian dari lembaga pemerintah hingga ke tokoh masyarakat yang memiliki informasi lengkap mengenai kehidupan masyarakat dan sejarah perkembangan permukiman di Pesisir Genuk Kota Semarang.

Untuk mencapai tujuan penelitian, studi ini dibagi menjadi tiga sasaran yaitu (1) memahami pengaruh motif bertempat tinggal (*who of life*), (2) kondisi lingkungan permukiman dan (4) melihat pengaruh perilaku masyarakat terhadap pengelolaan lingkungan permukiman. Pemahaman mengenai motif bertempat tinggal (*who of life*) merupakan langkah penting untuk memahami motif masyarakat berurbanisasi dan bertempat tinggal. Mengingat sebagian besar masyarakat adalah pendatang dan kaum urban dari pedesaan. Kemudian pada tahap ke dua, peneliti memahami kondisi lingkungan dilakukan berdasarkan data observasi langsung terhadap kualitas air, tanah, udara dan rumah warga. Mengingat, banyak penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka studi pustaka mengenai penelitian terdahulu menjadi salah satu sumber utama penemuan data dan informasi mengenai wilayah studi.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a) *Motif Bertempat Tinggal warga (who of life)*

Pada umumnya seseorang bertempat tinggal karena dua prinsip yaitu *pertama* untuk mendapatkan keamanan dan kenyamanan (*safety*) dan *kedua* untuk mengembangkan kehidupannya (*growth*). Motif yang pertama biasanya berlaku jika motif kedua (*growth*) sudah terpenuhi. Jadi motif bertempat tinggal juga mengindikasikan kualitas hidup penghuninya. Namun motif bertempat tinggal juga terkait dengan kondisi sosial budaya serta nilai-nilai yang berlaku di masyarakat (Ceccato 2011).

Permukiman di pesisir Genuk, Semarang berkembang setelah penetapan dan pembangunan industri. Orang mulai berdatangan untuk bekerja sebagai karyawan industri maupun bekerja di sektor non industri. Pertama kali kawasan industri yang ada di zona tersebut adalah Lingkungan Industri Kecil (LIK), namun pengaruhnya dalam menarik para pendatang tidak begitu besar. Para pekerja yang bekerja di lingkungan industri kecil ini berasal dari sekitar Kecamatan Genuk terutama Kelurahan Muktiharjo Lor, Genuksari dan

Gebangsari. Namun setelah terbangunnya industri di Kelurahan Terboyo Wetan dan Trimulyo, arus pendatang semakin meningkat. Awalnya, pendatang berasal dari Kabupaten Demak dan Grobogan, tetapi dalam perkembangannya banyak pula yang berasal dari kabupaten/ kota lain bahkan Propinsi Jawa Timur dan Jawa Barat. Tujuan mereka datang adalah untuk bekerja di sektor industri.

Motif pendatang bermukim adalah untuk mendekati tempat kerja. Sebagian besar warga adalah pendatang yang bekerja di sektor industri maupun sektor lain di Kecamatan Genuk. Motif tersebut terlihat terutama pada kepadatan rumah yang sangat tinggi di sekitar kawasan industri. Hampir setiap kawasan industri di Kecamatan Genuk tidak memiliki *buffer* kawasan sehingga langsung berbatasan dengan permukiman penduduk. Bahkan dapat di gambarkan bahwa daerah dekat industri merupakan daerah padat permukiman, dan semakin menurun pada daerah yang jauh dari industri. Rumah-rumah membentuk kantong-kantong permukiman yang mendekati industri. Setiap kawasan industri memiliki "kantong" permukiman sendiri-sendiri meskipun warganya tidak seluruhnya bekerja sebagai karyawan industri.

Ternyata penduduk yang mempunyai rumah dekat industri tidak sepenuhnya bekerja sebagai buruh industri. Mereka menyewakan kamar ataupun mengontrakkan rumahnya untuk para karyawan. Pada awalnya warga ini bekerja di zona industri, namun dalam perkembangannya mereka beralih usaha dengan menyewakan kamar sebagai kost para karyawan yang setiap bulan semakin bertambah. Selain warga setempat juga ada dari warga dari luar Kecamatan Genuk yang membeli kapling rumah dan membangunnya sebagai kos-kosan karyawan. Kebanyakan rumah-rumah besar di pinggiran kawasan industri berfungsi serupa. Motif penduduk bermukim adalah untuk meningkatkan perekonomian. Sehingga prinsip *growth* lebih dominan dibandingkan prinsip *safety*. Prinsip tersebut sangat jelas teridentifikasi dari motif para pendatang yang mendekati tempat kerja dengan menyewa kos-kosan, begitupula warga setempat yang memanfaatkan potensi zona industri sebagai penyedia kos-kosan dan berdagang. Prinsip *safety* bukan menjadi prioritas bermukim warga ataupun pendatang. Hal ini terlihat dari kondisi lingkungan di dekat kawasan industri yang terpuruk namun minat pendatang untuk menyewa kamar maupun kontrak rumah yang besar.

#### *b) Kondisi Lingkungan Permukiman*

Timbulnya rumah-rumah tidak layak huni (kumuh) merupakan dampak dari urbanisasi dan kurangnya ketrampilan para pendatang. Warga yang menghuni rumah tidak layak huni (kumuh) sebagian besar bukanlah warga Kota Semarang, mereka datang untuk dapat bekerja di sektor industri tetapi karena keterbatasan pendidikan dan ketrampilan sehingga banyak yang tidak tertampung oleh industri. Rumah-rumah yang didirikan, tidak memenuhi syarat kesehatan. Banyak rumah dengan luas tidak lebih dari 21 m<sup>2</sup>, tidak dilengkapi jendela, dinding dari papan yang tidak utuh, lantai dari tanah dan pada saat hujan terkena banjir dan rob. Kondisi ini terjadi di lingkungan permukiman yang berada di kawasan industri dan bantaran sungai. Timbulnya rumah kumuh ini sudah lama akan tetapi mulai banyak sejak tahun 1997 yaitu setelah reformasi, banyak warga mematok/mengkapling bidang-bidang tanah untuk didirikan rumah tinggal (Sariffuddin 2006).

Rumah tidak layak huni banyak terdapat di perumahan padat dan terletak dekat dengan kawasan industri atau pabrik meskipun mereka tidak bekerja sebagai buruh pabrik. Hal ini disebabkan oleh orientasi penduduk untuk mendekati tempat kerja. Para pemilik rumah tidak layak huni adalah para pekerja informal yang bekerja sebagai kuli, tukang becak, maupun jasa tambal ban di sekitar kawasan industri. Kelurahan Terboyo Wetan merupakan daerah yang strategis dan memiliki kedekatan dengan sektor perekonomian yaitu Terminal Terboyo, pelabuhan, kawasan industri, dan pasar. Potensi-potensi tersebut menjadi salah satu daya tarik penduduk untuk membangun rumah. Disamping itu, di sekitar kawasan industri masih banyak lahan-lahan kosong belum terbangun yang dimiliki pabrik-pabrik.

Rumah-rumah di pesisir Genuk adalah rumah swadaya. Penduduk membangun sendiri rumah mereka tanpa ada campur tangan swasta (*developer*) ataupun pemerintah. Pembangunan rumah oleh warga dimulai sejak dibangunnya kawasan industri di Lingkungan Industri Kecil (LIK) dan Kawasan Industri Terboyo Megah. Duapuluh tahun yang lalu rumah-rumah mengelompok di sepanjang Sungai Ngilir Kelurahan Trimulyo yang sekarang telah diperlebar menjadi saluran drainase kota sekaligus batas Kelurahan Trimulyo dan Kelurahan Terboyo Wetan. Sepanjang sungai ini merupakan awal perkembangan permukiman di Kelurahan Terboyo Wetan dan Trimulyo. Pada waktu itu penduduk menyebutnya *kongsi*, yaitu tempat penambatan kapal nelayan tetapi bukan tempat pelelangan ikan. Seiring dengan perkembangan kawasan Industri Terboyo Megah dan LIK daerah ini menjadi salah satu pilihan utama para pendatang untuk menyewa rumah atau sewa kamar (kost). Daerah ini berkembang, ditandai dengan dibangunnya rumah-rumah penduduk baru yang masih mengikuti sungai sebagai orientasi pertumbuhan. Setelah lahan di pinggir sungai 'habis', akhirnya orientasi perkembangan permukiman mulai melebar menjauhi sungai. Pertambahan rumah cukup cepat, hingga salah satu makam di Kelurahan Terboyo Wetan ikut 'tergusur' (Sariffuddin 2006).

#### Kualitas Lingkungan Permukiman

Pengaruh perkembangan permukiman terhadap kualitas lingkungan hidup sangat besar. Arus urbanisasi dan pengalju yang besar telah memberikan kontribusi kurang baik bagi lingkungan hidup. Banyaknya pengalju terutama di jam-jam puncak telah menimbulkan kemacetan di Jalan Kaligawe dan tentunya juga berakibat pada peningkatan pencemaran udara. Hal ini didukung oleh data kualitas udara dari Bapedalda Kota Semarang, dimana pencemar tertinggi adalah PM<sub>10</sub> yang berasal dari pembakaran tidak sempurna kendaraan bermotor terutama yang berbahan bakar solar. Sedangkan para pendatang yang berasal dari luar kota cenderung menetap di sekitar kawasan industri, yaitu daerah yang dekat dengan industri untuk mengurangi pengeluaran transportasi. Akibat yang ditimbulkan adalah konsentrasi permukiman cukup tinggi di daerah sekitar industri (daerah dekat industri) bahkan banyak pula warga yang tidak mampu membangun rumahnya di lahan-lahan bukan miliknya (*illegal*).

Ada kecenderungan bahwa kualitas permukiman di pesisir Genuk semakin terpuruk. Hal ini disebabkan pencemaran air oleh industri dan rumah tangga, pencemaran udara akibat kendaraan bermotor yang semakin banyak dan macet, semakin meluasnya daerah rawan rob dan banjir serta penurunan permukaan tanah (*land subsidence*). Bercampurnya limbah industri, limbah rumah tangga dan drainase telah mencemari air permukaan (sungai), dan sumur dangkal sehingga akses warga untuk memenuhi kebutuhan air bersih hanya terpusat pada pelayanan sumur artesis. Padahal eksploitasi air artesis yang berlebihan dan tidak terkontrol telah menyebabkan penurunan tanah (*land subsidence*). Akibat penurunan tanah yang dari tahun ketahun semakin tinggi (6 cm per tahun) telah menyebabkan meluasnya daerah rawan genangan yang disebabkan oleh rob dan banjir. Daerah rawan genangan tersebut adalah permukiman penduduk sehingga rumah penduduk juga rawan terjadi kerusakan, kualitas bangunan menurun dan keselamatan bangunan terancam. Pada akhirnya akan menurunkan kesejahteraan warganya.

Keterpurukan tersebut tidak hanya disebabkan oleh industri namun juga diakibatkan oleh perilaku manusia. Penyebab penurunan kualitas lingkungan dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu *pertama* dampak dari aktivitas kawasan baik aktivitas industri maupun permukiman, dan *kedua* dampak dari perilaku manusia baik warga yang tinggal di permukiman maupun para pengelola industri. Aktivitas kawasan yaitu industri dan rumah tangga telah menyebabkan pencemaran lingkungan terutama air, udara dan tanah. Sedangkan perilaku manusia, berupa perilaku eksploitasi sumber daya lingkungan. Contohnya adalah pemenuhan kebutuhan air bersih yang hanya bersumber pada sumur artesis yang jelas-jelas telah menyebabkan penurunan tanah. Begitupula, pembangunan rumah-rumah yang berada di bantaran sungai dan sungai telah menyebabkan penyumbatan dan menghambat aliran air.



Kondisi tersebut diperparah oleh perilaku warga yang membuang sampah di sungai dan selokan. Padahal dampak dari perilaku tersebut juga dirasakan oleh warga seperti pada saat rob dan banjir, air yang menggenangi adalah air kotor yang tertahan oleh sampah dan penyumbat lain. Banyak warga yang mengeluh akibat kondisi tersebut namun mereka juga tidak melakukan suatu strategi pengelolaan lingkungan.

c) *Pengaruh Perilaku Penduduk (Life Style)*

Manusia merupakan bagian dari sistem lingkungan hidup sebagai suatu konsekuensi ekosistem. Ia mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan hidupnya secara sirkuler. Ia membentuk dan terbentuk oleh lingkungan hidupnya. Proses pembentukan ini terjadi karena adanya proses adaptasi manusia terhadap lingkungan. Ada dua prinsip adaptasi manusia yaitu *pertama* merubah lingkungan agar sesuai dengan keinginan manusia dan *kedua* manusia menyesuaikan diri dengan lingkungan tanpa melakukan perubahan. Kedua prinsip tersebut berlaku secara bersama-sama, sedangkan yang membedakan adalah manusia lebih dominan merubah lingkungan ataukah menyesuaikan dengan lingkungan. Sehingga secara prinsip kondisi lingkungan merupakan "produk" dari proses adaptasi manusia yang menempatnya. Jika manusia memiliki kearifan dan berperilaku baik terhadap lingkungan tentunya akan terbentuk lingkungan yang baik pula. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka perilaku masyarakat sebenarnya dapat diketahui melalui kondisi lingkungan permukiman dan kondisi rumah warga (Soemarwoto 1983).

Perilaku (*life style*) masyarakat terkait dengan prinsip bermukim warga yang lebih berorientasi untuk meningkatkan kemampuan berkembang (*growth*) daripada kenyamanan dan keamanan (*safety*). Sehingga aktivitas yang terasa di lingkungan permukiman adalah kesibukan warga untuk bekerja sedangkan kepedulian terhadap lingkungan masih kurang. Banyak ditemukan sungai ataupun drainase yang tersumbat oleh sampah sehingga air kotor tidak dapat mengalir. Orientasi pekerjaan tersebut mendorong masyarakat untuk lebih peduli pada pekerjaannya, mereka tidak terlalu peduli dengan kondisi lingkungan hidup di sekitarnya. Banyak masyarakat yang menempati 1 rumah untuk lebih dari 2 KK. Para keluarga yang tinggal dalam satu rumah tersebut memiliki orientasi yang sama yaitu bekerja sedangkan rumah hanya berfungsi sebagai tempat singgah saja yaitu dapat tidur, makan, ketemu keluarga dan lain-lain. Bisa dikatakan bahwa rumah hanya sebagai tempat istirahat. Ketidakpedulian masyarakat terhadap kondisi rumahnya tersebut tercermin pada kepuasan masyarakat yang sangat tinggi dengan kondisi rumahnya meskipun kondisinya tidak memenuhi syarat kesehatan.

Hubungan antara lingkungan permukiman dengan penghuninya adalah sirkular (Soemarwoto 1983). Dampak yang ditimbulkan dari perilaku warga tidak langsung dirasakan namun dalam kurun waktu yang lama ( $\pm$  20 tahun) baru dapat dirasakan. Dampak yang timbul lebih banyak bersifat negatif dibandingkan yang positif. Sektor ekonomi berdampak positif, banyak warga menggantungkan perekonomiannya pada sektor industri dan sektor pendukung lain. Namun karena perilaku yang kurang mengindahkan lingkungan permukimannya menjadikan keterpurukan lingkungan hidup. Menurut wawancara dengan tokoh masyarakat dan warga diketahui bahwa sebagian besar penduduk pendatang adalah berasal dari desa. Di desa, warga desa memiliki kearifan tertentu yang timbul secara turun-temurun dan memiliki hubungan yang baik dengan lingkungannya (Clark 1996). Namun kearifan hubungan tersebut tidak sepenuhnya dapat diterapkan di kota. Warga tidak tahu perilaku yang harus dilakukan agar kelestarian lingkungan dapat tercapai. Di desa, lingkungan yang terbentuk adalah lingkungan alami sedangkan di kota lebih cenderung buatan dan merupakan hasil rekayasa manusia dan tidak memiliki kemampuan regenerasi atau perbaikan diri seperti lingkungan alam.

Terdapat tiga kelas masyarakat di Pesisir Genuk yang berpengaruh terhadap pengelolaan lingkungan permukiman. *Pertama*, Masyarakat pekerja informal dan tinggal di tempat-tempat ilegal ataupun tanah marginal. Kebanyakan masyarakat bekerja sebagai kuli, tukang parkir dan berpendidikan sangat rendah atau bahkan tidak berpendidikan. Mereka

menganggap bahwa lingkungan yang buruk merupakan konsekuensi logis dari permukiman pesisir. Disamping itu, masyarakat golongan ini tidak memiliki andil yang signifikan dalam pengelolaan lingkungan. *Kedua*, Masyarakat buruh industri. Mereka berpendidikan menengah hingga tinggi. Mereka memiliki andil sangat besar dalam pengelolaan lingkungan. Banyak forum-forum warga yang dimotori oleh kelompok ini. *Ketiga*, Masyarakat yang kaya, memiliki asset besar di lingkungannya. Kepedulian terhadap lingkungan cukup rendah. Mereka menanggapi bahwa kondisi lingkungan yang buruk karena ulah para warga kelas bawah yang tidak sadar lingkungan (Sariffuddin 2010).

Ketidaktahuan warga dalam pengelolaan dan perbaikan lingkungan menjadikan kurang adanya etika dan kearifan terhadap lingkungan hidup. Dalam proses yang panjang dan dilakukan oleh banyak orang akhirnya perilaku warga tersebut menjadikan lingkungan permukiman terpuruk. Di desa, warga membuang membuang sampah di kebun ataupun membakarnya bukan menjadi masalah. Namun di kota dengan kepadatan rumah yang tinggi tentunya perilaku tersebut menimbulkan banyak masalah baik secara fisik maupun sosial. Karena ketidaktahuan warga terhadap lingkungan permukiman mengakibatkan kondisi lingkungan permukiman semakin terpuruk. Hal ini diperparah oleh pencemaran lingkungan yang diakibatkan oleh aktivitas industri, para penglaju dan limbah rumah tangga. Kondisi tersebut menjadikan warga setempat tidak mampu lagi untuk mengelola lingkungannya. Masalah yang timbul semakin kompleks. Menurut wawancara dengan warga, pada awalnya masalah lingkungan terjadi di lingkungan industri seperti pencemaran air, dan udara. Namun dalam perkembangannya, pencemaran tersebut meluas hingga lingkungan permukiman .

Banyak perilaku bercirikan budaya masyarakat desa yang diterapkan di kota oleh para pendatang. Penduduk yang dekat dengan sungai lebih cenderung memanfaatkan sungai sebagai media pembuangan limbah cair dan padat. Sungai sebagai media saluran limbah dan dimanfaatkan pula untuk jamban/WC. Kondisi tersebut dapat dijumpai di Kelurahan Terboyo Kulon, Terboyo Wetan, dan Trimulyo. Kesadaran masyarakat terhadap pengelolaan sampah juga rendah. Banyak masyarakat yang membuang sampah di sungai atau tempat-tempat kosong. Masyarakat juga belum memisahkan antara drainase dengan limbah rumah tangga. Disamping itu partisipasi masyarakat dalam pengelolaan lingkungan permukiman juga rendah. Partisipasi/gotong royong sering dilakukan masyarakat jika sarana dan prasarana lingkungan yang rusak seperti jalan rusak atau jembatan rusak tetapi partisipasi dalam mengelola kebersihan lingkungan, kebersihan sungai, drainase dan lain-lain masih rendah. Pengelolaan tersebut hanya dilakukan oleh beberapa keluarga dan berlokasi pada sekitar rumahnya.

Permasalahan lingkungan semakin terpuruk dan menjadi masalah sosial. Masyarakat merasa terganggu oleh keberadaan lingkungan yang semakin lama semakin buruk dan kotor. Namun masyarakat tidak dapat menyelesaikan masalah. Warga menganggap bahwa pengelolaan lingkungan saat ini merupakan suatu tindakan yang percuma, karena lingkungan yang sudah dikelola dan diperbaiki dapat dipastikan akan rusak kembali. Sehingga secara prinsip masalah lingkungan yang disebabkan oleh perilaku masyarakat terjadi karena *pertama* ketidaktahuan warga dalam mengelola lingkungan permukiman, *kedua* ketidakmampuan mengelola dan mengembalikan kondisi lingkungan menjadi lebih baik, *ketiga* ketidakmauan karena pengelolaan lingkungan merupakan suatu tindakan yang percuma.

## 5. KESIMPULAN

Pengaruh gaya hidup (*life style*) terhadap pengelolaan lingkungan permukiman sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan dan kemampuan masyarakat memenuhi kebutuhan hidupnya (ekonomi). Sebelum aspek ekonomi terpenuhi dalam kehidupan masyarakat, cara pandang masyarakat terhadap pengelolaan lingkungan permukiman belum tumbuh. Ada tahapan yang timbul secara alami yaitu dari pemenuhan ekonomi, sosial dan lingkungan. Budaya masyarakat dipedesaan yang menyatu dengan alam tidak bisa berlaku di perkotaan karena perbedaan fungsi, budaya masyarakat dan tempat/ ruang. Hubungan manusia dan

lingkungan secara sirkuler dalam perspektif *human ecology* di perkotaan tidak sepenuhnya berlaku. Terdapat andil kebijakan yang juga berpengaruh terhadap kondisi lingkungan baik kebijakan global, nasional maupun dalam skala kota. Perkembangan kota yang selalu mengikuti mekanisme pasar dan tidak ada suatu proses pengendalian, perencanaan dan pemberdayaan masyarakat menjadi satu ancaman tersendiri terhadap ketidak berlanjutan suatu kota.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Ahlfeldt, Gabriel M. 2011. Blessing or curse? Appreciation, amenities and resistance to urban renewal. *Regional Science and Urban Economics* 41: 32-45.
2. Blanco, Hilda; Alberti, Marina; Olshansky, Robert; Chang, Marina; Wheeler, Stephen. M; Randolph, John; London, James B; Hollander, Justin B; Pallagst, Karina M; Schwarz, Terry; Popper, Frank J; Parnell, Susan; Pieterse, Edgar; Watson, Vanessa. 2009. Shaken, shrinking, hot, impoverished and informal: Emerging research agendas in Planning. *Progress in Planning* 72: 195-250.
3. Bromley, Rosemary D.F; Tallon, Andrew R; Roberts, Alexander J. 2007. New Populations in the British city centre: Evidence of social change from the census and households surveys. *Geoforum* 38: 138-154.
4. Cadieux, Kirsten Valentine. 2008. Political ecology of exurban "lifestyle" landscapes at Christchurch's contested urban fence. *Urban Forestry & Urban Greening* 7: 183-194.
5. Ceccato, Vânia; Lukyte, Nijole. 2011. Safety and sustainability in a city transition: The case of Vilnius, Lithuania. *Cities* 28: 83-94.
6. Clark, David. 1996. *Urban World/ Global City*. New York: Routledge.
7. Eid, Jean; Overman, Henry G; Puga, Diego; Turner, Matthew A. 2008. Fat City: Questioning the relationship between urban sprawl and obesity. *Journal of Urban Economics* 63: 385-404.
8. Higgins, Paul; Campanera, Josep. M. 2011. (Sustainable) quality of life in English city locations. *Cities*: in press.
9. Myers, Dowell. 1988. Building Knowledge about Quality of Life for Urban Planning. *Journal of the American Planning Association* 54: 347-358.
10. Özkaynak, Begüm. 2008. Globalisation and local resistance: Alternative city developmental scenarios on capital's global frontier - the case of Yalova, Turkey. *Progress in Planning* 70: 45-97.
11. Rogerson, Robert. J. 1999. Quality of life, Place and the Global City. In *Urban Quality of Life: Critical Issues and Options*, ed. L. L. Y. Yuan, Belinda; Low, Christine. Singapore: School of Building and Real Estate, National University of Singapore.
12. Sariffuddin. 2006. Quality of Life and The Perception of Community in Semarang (Case Study: Settlement Area in Genuk, Semarang). Paper read at 2nd International Conference on Environment and Urban Management (Science, Nature and Justice), at Semarang.
13. ———. 2010. Pengaruh kesejahteraan masyarakat terhadap kondisi lingkungan permukiman di sepanjang Sungai Ngilir, Semarang. Paper read at Perubahan Iklim di Indonesia Mitigasi dan Strategi Adaptasi dari Tinjauan Multidisiplin, 13 Oktober 2010, at Yogyakarta.
14. Soemardjan, Hindro Tjahyono. 1998. Pengembangan Ruang dan Papan dalam Rangka Peningkatan Ketahanan Nasional. In *Sejumlah Masalah Pemukiman Kota*, ed. E. Budihardjo. Bandung: Alumni.
15. Soemarwoto, Otto. 1983. *Ekologi, Lingkungan Hidup dan Pembangunan*. Jakarta: Djambatan.
16. Stimson, Robert J; Western, John; Mullins, Patrick; Simpson, Rod. 1999. Urban Metabolism as a Framework for Investigating Quality of Life and Sustainable

- Develeopment in the Brisbane-Southeast Queensland Metro Region. In *Urban Quality of Life, Critical Issues and Options*, ed. L. L. Y. Yuan, Belinda; Low, Christine. Singapore: School of Building and Real Estate National University of Singapore.
17. Yuan, Lim Lan; Yuen, Belinda; Low, Christine. 1999. Quality of life in Cities - Definition, Approaches and Research. In *Urban Quality of Life, Critical Issues and Options*, ed. L. L. Y. Yuan, Belinda; Low, Christine. Singapore: School of Building and Real Estate National University of Singapore.

# THE USE OF HEARTH SEEN FROM SOCIAL ROLE OF TENGGERESE

**Pancawati Dewi**

UPN "Veteran" Jawa Timur

Email: [dhehas@gmail.com](mailto:dhehas@gmail.com)

## ABSTRACT

*From the beginning, hearth took an important position in house in Tengger. Hearth was functioned as places for discussing, educating children, and socializing traditional values of Tenggerese (Salviana, 2003). According to several thoughts (Anwar, 2003; Hayat, 2003; and Masmuh, 2003), there were roles from two leaders of Tenggerese, "Petinggi" (Headman of the Village) and "Dukun" (Indigenous Leader). The social differences in Tenggerese related to the use of space, especially hearth room in Tengger house until today.*

*The phenomenon of hearth in Tengger's society as a subjective society group is comprehended and delivered to the objective interpretation. To answer the research challenge, the combination method between of qualitative and quantitative research of Brannen is applied, in which the quantitative method is used to support qualitative method. Furthermore, data's and interview with the householders were used to reveal the influence of the social role of the householders to the use of hearth.*

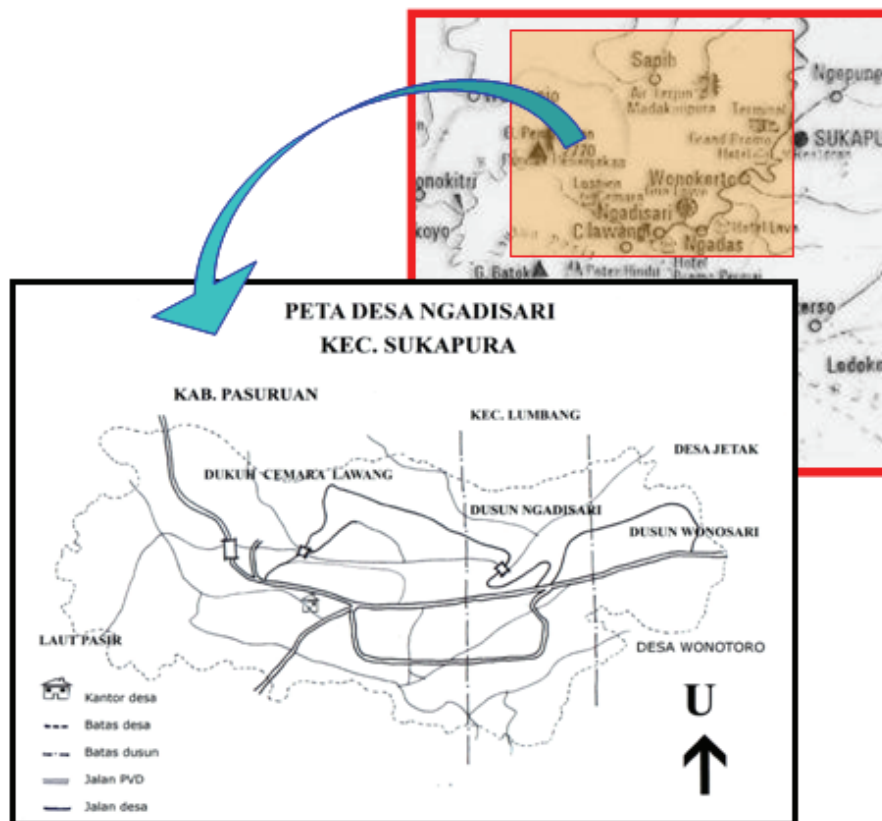
*From this essay, it was shown that the use of hearth in a house was still influenced by the social hierarchy in Tengger. The more hearth used, the higher the social role of the householders. The longer hearth used also showed the bigger role of householders in serving the society.*

**Keyword:** hearth, use, social role

## 1. PENDAHULUAN

Seperti yang disampaikan oleh banyak tokoh sejak dahulu kala, api dipercaya memiliki kekuatan yang besar sehingga mampu merubah peradaban manusia. Salah satu lokasi yang menunjukkan peranan penting dari perapian dalam rumah tinggal adalah wilayah permukiman di kawasan Tengger. Desa Ngadisari terletak di Kecamatan Sukapura, Kabupaten Probolinggo dan memiliki ketinggian 1800 m diatas permukaan laut.

Kawasan Tengger merupakan suatu daerah pegunungan yang luas dengan Gunung Bromo sebagai titik pusatnya. Umumnya daerah dataran tinggi Tengger terdiri atas lembah-lembah dan lereng-lereng perbukitan. Luas daerah Tengger terbentang dari arah utara ke selatan sekitar 40 km., dan dari arah Timur ke Barat sekitar 30 km. Ketinggiannya antara 1000 – 3676 meter di atas permukaan laut. Beriklim hujan dan kemarau dengan suhu antara 3° - 18° Celcius dan kelembaban udara rata-rata 80%, membuat temperatur di kawasan ini sepanjang hari terasa sejuk dan pada malam hari terasa dingin. Pada musim kemarau temperatur malam hari terasa lebih dingin daripada musim penghujan.



**Gambar 1.** Peta lokasi studi pengamatan Desa Ngadisari

## PERAPIAN TENGGER

Widyaprakosa, 1999; Sulistyaningsih, 2003 dan Dewi, 2000 menjelaskan, tungku perapian selalu melengkapi setiap rumah masyarakat Tengger. Selanjutnya Salviana (2003) menjelaskan pentingnya perapian dalam rumah Tengger, sebagai berikut:

“*Tumang* (= perapian) sangat penting peranannya dalam kehidupan masyarakat Tengger. *Tumang* seolah-olah berfungsi sebagai ajang anggota keluarga berdiskusi, ajang orang tua mendidik anak, ajang dimana nilai-nilai adat masyarakat Tengger disosialisasikan, sambil menghangatkan badan ketika melakukan perapian di depan *tumang*. *Tumang* tidak hanya untuk anggota keluarga saja tetapi sesama warga Tengger bila bertamupun dapat langsung menuju *tumang* untuk berbincang-bincang.

Penjelasan lain tentang perapian (= *tumang*) di Tengger menurut Widyaprakosa (1994), adalah sebagai berikut:

” Perapian yang biasanya disebut *tumang* mempunyai panjang kurang lebih  $\frac{1}{4}$  dari panjang ruangan yang ada, sehingga dapat dikatakan bahwa besaran sebuah perapian dapat ditentukan oleh besaran ruangnya. Di dekat perapian tersebut terdapat tempat duduk yang meliputi kurang lebih separuh dari seluruh ruangan. Tempat duduk tersebut berupa bangku pendek yang cukup panjang sehingga memuat dua atau tiga orang sekaligus. Apabila seorang tamu diterima dan dipersilahkan duduk di tempat ini menunjukkan bahwa tamu tersebut diterima dengan hormat”.

Salah satu tulisan di majalah Jayabaya (2000), juga menceritakan tentang kehidupan dan penggunaan perapian pada salah satu suku Tengger, yaitu:

“*Pawon kanggone wong Tengger kaya-kaya ora nate mati. Sewengi-wengi panggah murup merga gunane dudu kanggo masak thok ning kanggo ngangetake awak.*

*Jarang wong Tengger sing gelem turu ing kamare, luwih seneng turu ing pawon sandhing karo geni. Kejaba yen ana tamu sing nginep. Biasane tamu mesthi diaturi pinarak ing pawon.”*

Dalam bahasa Indonesia artinya: “Perapian bagi orang Tengger sepertinya tidak pernah mati. Semalaman perapian itu terus hidup karena tidak hanya digunakan untuk memasak tetapi juga untuk menghangatkan badan. Jarang orang Tengger yang tidur dikamarnya, mereka lebih senang tidur di *dhapur* bersanding dengan api. Kecuali ada tamu yang menginap. Biasanya tamu juga diminta untuk duduk di *dhapur*.”

Penjelasan diatas memperlihatkan tentang ruang dimana perapian diletakkan di dalam rumah Tengger dan bagaimana peran dan manfaat dari sebuah perapian bagi masyarakat Tengger.

## HIERARKI MASYARAKAT TENGGER

Sistem pemerintahan di Tengger (Hayat, 2003), pada dasarnya sama dengan sistem pemerintahan di desa-desa lain, namun terdapat beberapa hal yang khusus ditambahkan demi terjaganya kehidupan budaya dan adat Tengger. Hal khusus tersebut antara lain ditambahkannya unsur Dukun yang bertugas di bidang keagamaan termasuk pelaksanaan upacara dan pembinaan adat. Sedangkan, secara adat pula Petinggi Ngadisari (Kepala Desa) diberi kewenangan untuk menentukan segala hal yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat.

Kepala Desa dan Dukun masyarakat adat Tengger bisa disamakan dengan pemuka pendapat karena mereka sebagai sumber informasi bagi masyarakat adat Tengger (Masmuh, 2003). Dua tokoh ini bisa dikatakan sebagai pemuka pendapat dalam sistem komunikasi masyarakat adat Tengger. Apapun yang dikatakan oleh Kepala Desa dan Dukun, masyarakat Tengger akan mematuhi karena dua tokoh itu dianggap sebagai orang yang “suci”. Menurut Masmuh, kedua tokoh tersebut selalu memiliki pengaruh yang “sama” di mata masyarakatnya. Satu dengan yang lain tidak lebih tinggi dan tidak lebih rendah, hanya tugas dan perannya yang lain.

Kondisi ekonomi pada hampir keseluruhan masyarakat Tengger diperoleh melalui mata pencaharian sebagai petani dan memiliki lahan pertanian sendiri. Selain sebagai petani, banyak yang memiliki mata pencaharian lain yaitu sebagai penyewa kuda dan mobil untuk kepentingan wisata di wilayah kawasan Gunung Bromo. Sebagian dari masyarakat Tengger juga ada yang berdagang (toko, warung, penjual cinderamata, dll) dengan memanfaatkan ramainya kawasan wisata di desa Ngadisari ini.



**Gambar 2.** Hierarki Masyarakat Tengger

Aktivitas sehari-hari dari Kepala Desa dan Aparat Desa Ngadisari tidak banyak berbeda dengan masyarakat biasa. Sebagian besar dari mereka juga bekerja sebagai petani atau pemilik kendaraan yang disewakan untuk wisatawan. Seperti halnya petani, mereka juga bekerja di ladang mulai dari pagi hingga sore hari. Pekerjaan sebagai aparat desa untuk



melayani warga lebih banyak dilakukan pada waktu sore atau malam hari di rumah mereka. Pelayanan desa lebih banyak dilakukan malam hari karena hampir semua warga desa melakukan pekerjaannya sehari-hari mulai dari pagi hingga sore hari.

Meskipun tidak mengenal kasta tetapi seperti penjelasan di atas, hierarki masyarakat Tengger dapat dibedakan menjadi Masyarakat Biasa, Aparat Desa dan Pemimpin Adat (gambar 2).

## **2. METODE PENELITIAN**

Untuk menanggapi tantangan dalam penelitian ini akan digunakan gabungan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Menurut Bryman (1988 dalam Brannen, 2002), terdapat tiga metode pokok dimana peneliti dapat menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Pertama, metode kualitatif sebagai fasilitator penelitian kuantitatif. Kedua, metode kuantitatif sebagai fasilitator penelitian kualitatif. Ketiga, kedua metode (kualitatif dan kuantitatif) diberi tekanan yang setara.

Penelitian ini diawali dengan adanya dugaan penelitian yang dihasilkan melalui review terhadap penelitian sebelumnya (Dewi, 2000) dan pustaka tentang fenomena yang terjadi pada lokasi penelitian. Metode kualitatif dapat digunakan pada tahap persiapan ini, sehingga dapat diperoleh instrumen-instrumen untuk pengumpulan data. Metode kuantitatif juga akan digunakan dalam mengolah data yang berkaitan dengan angka-angka yang tidak bisa dihindari akan muncul dalam penelitian ini. Selanjutnya penggabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif yang sesuai dengan penelitian ini adalah metode kuantitatif yang berperan sebagai penunjang dalam metode kualitatif menurut Brannen (2002).

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan melalui pengamatan terhadap penggunaan perapian di dalam rumah melalui kasus yang mewakili kelompok Masyarakat Biasa, Aparat Desa dan Pemimpin Adat (Dukun). Masyarakat Tengger memiliki satu hingga empat perapian di dalam rumah, meskipun demikian rata-rata masyarakat Tengger lebih banyak yang memiliki dua perapian.

### **BENTUK PERAPIAN TENGGER**

Masyarakat Tengger pada masa kini menggunakan dan memperlakukan perapian secara berbeda sehingga terdapat tiga bentuk perapian yang berbeda pula yaitu: 1) perapian tetap dengan lubang atas terbuka; 2). perapian tetap dengan lubang atas tertutup dan 3) perapian berpindah dengan lubang tertutup. Perbedaan bentuk perapian tersebut mempengaruhi perletakkannya yang juga dapat mempengaruhi terhadap kegunaan dari ruang perapian (gambar 3).

Semua bentuk perapian Tengger sebenarnya memiliki kesamaan yaitu berbentuk empat persegi panjang dan menggunakan konstruksi seperti meja. Sedangkan jumlah lubang atas bervariasi dengan menggunakan jumlah genap (dua, empat atau enam) dan lubang samping antara satu dan dua. Bentuk perapian ini memiliki kemiripan dengan yang biasa digunakan di tempat lain.

Unwin (1997) menyebutkan ada beberapa macam perlindungan terhadap api, diantaranya melalui sederetan batu; menggunakan konstruksi seperti kursi atau meja dan dengan menggunakan bangunan (kecil). Diantara bermacam-macam perlindungan yang dijelaskan tersebut, perlindungan dengan menggunakan konstruksi (seperti kursi atau meja) memiliki kemiripan dengan bentuk perapian Tengger yang menggunakan konstruksi seperti meja.



Tipe 1. Perapian tetap dengan lubang atas terbuka



Tipe 2. Perapian tetap dengan lubang atas tertutup



Tipe 3. Perapian berpindah dengan lubang atas tertutup

**Gambar 3.** Tipe Perapian Tengger

Adanya beberapa tipe perapian pada rumah Tengger memperlihatkan, tipe pertama adalah bersifat perapian tetap (melekat ke lantai) dengan menggunakan bahan bakar kayu yang biasanya diletakkan di *dhapur*. Hal ini dipengaruhi oleh fungsi utama perapian untuk memasak, sehingga bahan bakar kayu menjadi pilihan yang tepat. Meskipun perapian modern atau kompor juga digunakan sebagai peralatan memasak, namun fungsi lain yaitu sebagai *pedhiang* (untuk menghangatkan badan) membuat tipe ini tetap digunakan sebagai perapiannya.

Tipe kedua, adalah perapian tetap dengan lubang atas tertutup (tidak permanen) karena perapian tidak digunakan untuk memasak. Perapian tetap dipercaya sebagai tempat roh leluhur masyarakat Tengger (Kek dan Nek Towok) sehingga pada proses pembuatannya tidak boleh sembarangan. Selain memilih hari baik untuk proses pembuatannya juga akan dilakukan upacara khusus pendirian sebuah perapian tetap.

Terakhir adalah tipe ketiga, sebuah perapian yang bersifat berpindah. Perapian ini tidak dibuat melekat ke lantai (*nancep bumi*) sehingga mudah untuk dipindah. Pada proses pembuatan perapian ini tidak perlu dilakukan upacara khusus dan dipilih hari yang baik, karena perapian berpindah dipercaya tidak menjadi tempat bagi Kek dan Nek Towok.

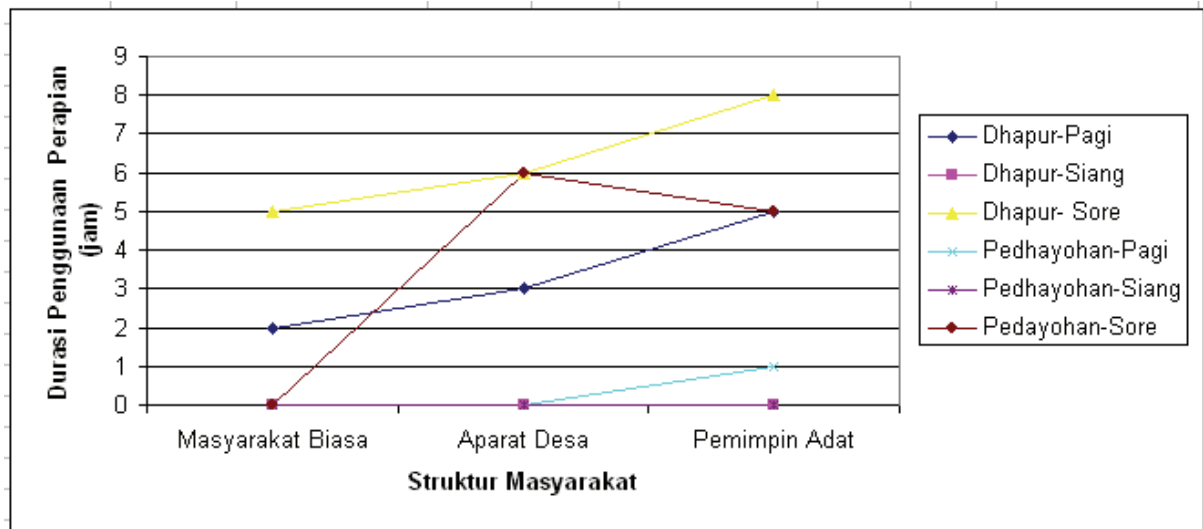
Bentuk perapian di Tengger secara umum sama maka baik perapian yang diletakkan di ruang multiguna maupun di ruang dengan satu guna dapat dimiliki oleh semua hierarki masyarakat yang ada. Perbedaan kelompok masyarakat di Tengger tidak mempengaruhi bentuk perapian yang dimiliki. Hal ini diduga karena pengelompokan masyarakat di Tengger adalah akibat kondisi perbedaan pekerjaan yang bersifat sementara (khususnya jabatan untuk Aparat Desa dan Pemimpin Adat).

### **KETERKAITAN ANTARA DURASI PERAPIAN DAN HIERARKI MASYARAKAT**

Durasi penggunaan perapian dapat diketahui melalui jumlah jam saat perapian dinyalakan. Saat pagi hari, perapian dapat digunakan antara jam 05.00 hingga jam 09.00. Jam yang paling efektif untuk menyalakan perapian yaitu antara jam 05.00 hingga jam 06.00 atau memiliki durasi antara 2 hingga 5 jam. Hal ini disebabkan pada jam 07.00 pagi masyarakat Tengger sudah banyak yang berangkat ke ladang. Sedangkan perapian yang digunakan adalah yang diletakkan di *dhapur*.

Sore hari, jam efektif untuk menyalakan perapian mulai dari jam 14.00 hingga malam hari jam 21.00. Durasi penggunaan perapian pada sore hari khususnya pada rumah yang menggunakan lebih dari satu perapian menunjukkan durasi yang bervariasi antara perapian di *dhapur* dan di *pedhayohan*. Durasi penggunaan (jam) perapian di *dhapur* berkisar antara 5 hingga 8 jam, sedangkan penggunaan (jam) perapian di *pedhayohan* berkisar antara 0 hingga 6 jam.

Adanya periode (jam tertentu) dalam satu hari dimana perapian tidak digunakan adalah jam 09.00 s/d jam 13.00. Berdasarkan pengamatan dan wawancara, hal ini dilakukan karena suhu ruangan sudah tidak dingin lagi sehingga penghuni tidak memerlukan perapian untuk menghangatkan diri. Selain itu, sebagian besar aktivitas masyarakat pada pagi hari hingga sore hari dilakukan di luar rumah (ladang atau tempat bekerja lainnya).



**Gambar 4.** Keterkaitan antara durasi perapian dan hierarki masyarakat

Melalui siklus harian (gambar 4), diketahui durasi penggunaan perapian (jam) pada sore hari lebih panjang dibandingkan saat pagi hari. Hal ini berlaku untuk perapian yang diletakkan di *dhapur* maupun yang di *pedhayohan*. Pada gambar 4. tersebut juga diperlihatkan adanya kecenderungan durasi penggunaan perapian yang lebih lama pada kelompok masyarakat tertentu baik yang di *dhapur* maupun yang di *pedhayohan*.

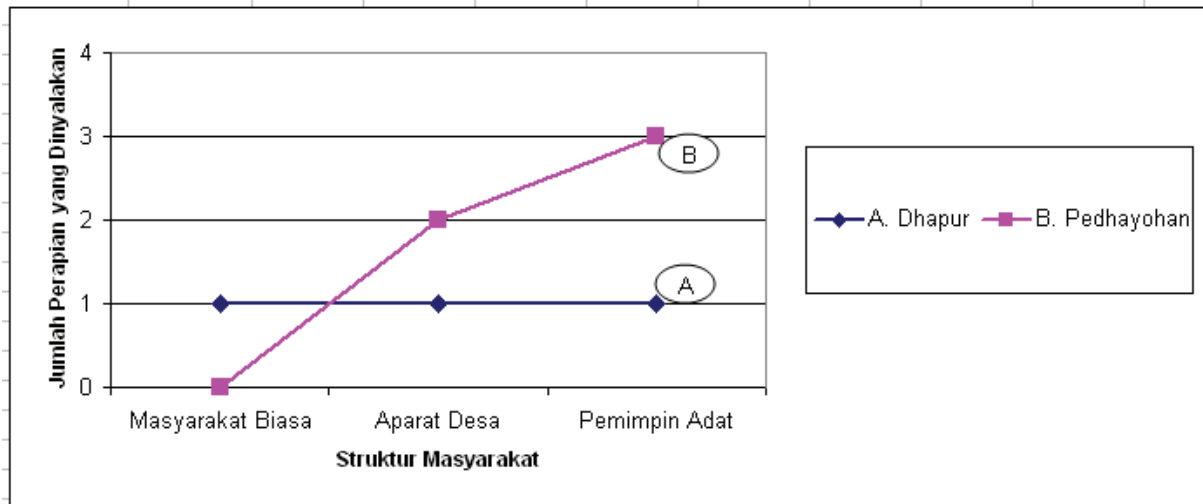
Kelompok Pemimpin Adat (Dukun) memiliki durasi (jam) yang paling panjang untuk penggunaan perapian di *dhapur*, disusul oleh kelompok Aparat Desa dan selanjutnya kelompok Masyarakat Biasa. Sedangkan Durasi penggunaan perapian (jam) di *pedhayohan* pada pagi hari memiliki keragaman yang cukup banyak dan pada sore hari memperlihatkan kelompok Aparat Desa memiliki durasi penggunaan perapian (jam) yang paling lama. Hal ini menunjukkan semakin besar peran dari penghuni (pemilik rumah) terhadap masyarakat setempat yaitu untuk melayani warganya (kelompok Aparat Desa) memiliki durasi penggunaan perapian (jam) di *pedhayohan* yang lebih lama dibandingkan dengan kelompok Pemimpin Adat dan Masyarakat Biasa.

Perbedaan durasi penggunaan perapian pada pagi hari dan sore hingga malam hari terkait dengan suhu udara di dalam ruangan dan aktivitas di dalam rumah. Seperti yang pernah dilakukan dalam penelitian sebelumnya tentang pengukuran temperatur beberapa rumah di desa Ngadisari (Santosa, dkk, 2005) memperlihatkan temperatur terendah di dalam rumah dapat terjadi pada pukul 05.00 yaitu sekitar 10°C (dusun Cemoro Lawang) dan 20°C (dusun Wanasari). Setelah itu temperatur ruang cenderung semakin naik dan mencapai klimaksnya pada pukul 13.00 dan akan terus menurun lagi.

Selain adanya perbedaan suhu pada jam-jam tertentu di sepanjang hari, aktivitas penghuni juga ikut mempengaruhi terhadap penggunaan perapian di dalam rumah. Aktivitas pagi hari biasanya didominasi dengan aktivitas pekerjaan mulai dari memasak untuk persiapan makan di ladang hingga aktivitas bercocok tanam. Sedangkan aktivitas *gegeni* (menghangatkan tubuh) dan menerima tamu seringkali dilakukan pada malam hari.

### KETERKAITAN ANTARA JUMLAH PERAPIAN DAN HIERARKI MASYARAKAT

Selain durasi penggunaan perapian, perbedaan jumlah perapian yang digunakan juga ditunjukkan pada masing-masing kelompok masyarakat. Hasil pengamatan menunjukkan, pada semua kelompok masyarakat hanya menggunakan salah satu perapian saja diantara sejumlah perapian yang dimiliki, yaitu yang diletakkan di *dhapur*. Penggunaan jumlah perapian di saat sore hari tidak sama untuk kelompok masyarakat yang ada. Pada kelompok Masyarakat Biasa jumlah perapian yang digunakan tetap satu. Pada kelompok Aparat Desa, menggunakan 2 (dua) perapian. Sedangkan pada kelompok Pemimpin Adat, hanya pada rumah Ketua Dukun yang memperlihatkan penggunaan 3 (tiga) perapian.



**Gambar 5.** Keterkaitan antara jumlah perapian dan hierarki masyarakat

Melalui gambar 5. diperlihatkan jumlah perapian yang digunakan dipengaruhi oleh faktor struktur masyarakat. Jumlah penggunaan perapian oleh masing-masing kelompok masyarakat berbeda kecuali perapian yang diletakkan di *dhapur*. Hal ini dipengaruhi oleh perapian yang digunakan untuk memasak (di *dhapur*) biasanya hanya satu buah pada masing-masing rumah. Berbeda dengan kebutuhan perapian untuk menerima tamu (di *pedhayohan*) yang sangat bervariasi.

Hasil dari pengamatan di lapangan memperlihatkan penggunaan perapian khususnya saat pagi hari menunjukkan adanya kesamaan jumlah perapian yang digunakan pada semua kelompok masyarakat (hierarki). Hal ini dipengaruhi oleh aktivitas yang hampir sama oleh semua kelompok masyarakat, yaitu persiapan untuk ke ladang. Sehingga kebutuhan akan perapian juga relatif sama, yaitu untuk menghangatkan badan karena hawa dingin pada pagi hari dan untuk memasak (persiapan bekal di ladang).

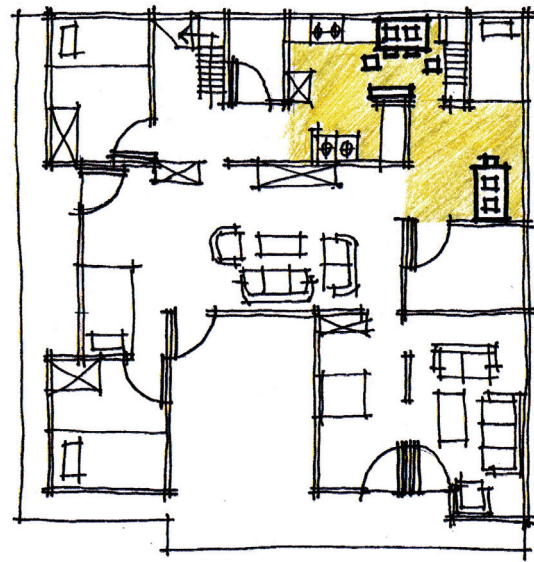
Jumlah perapian yang digunakan pada sore hari antara kelompok masyarakat berdasarkan hierarkinya tidak sama. Hasil pengamatan ini memperlihatkan penggunaan jumlah perapian di *pedhayohan* lebih dari satu pada sore hari dibutuhkan oleh warga yang memiliki peran tertentu di dalam masyarakatnya. Sebagai aparat desa, seringkali pemilik rumah harus melayani warga di rumah mereka dan hal ini biasanya dilakukan di saat sore atau malam hari (sepulang dari ladang). Begitu juga dengan peran dari ketua Dukun (salah satu dari kelompok Pemimpin Adat) tidak hanya di dalam melayani warga desa tetapi juga seringkali harus menerima tamu dari luar desa.

Penjelasan diatas memperlihatkan, penggunaan jumlah perapian di *pedhayohan* pada sore hari lebih banyak dibandingkan saat pagi hari. Penggunaan jumlah perapian memiliki keterkaitan dengan peran dari pemilik rumah di dalam masyarakat desa dan sekitarnya. Semakin banyak jumlah perapian di *pedhayohan* yang digunakan dapat menunjukkan peran pemilik rumah dalam melayani masyarakat yang semakin tinggi.

Pengaruh peran sosial (melayani warga) terhadap penggunaan perapian dari penghuni rumah juga dapat dilihat pada kasus dibawah. Seperti yang diperlihatkan pada gambar 6 dan gambar 7 yang memperlihatkan kondisi rumah pada saat pemilik rumah memiliki peran sosial untuk melayani warga (Aparat Desa) dan pada saat kembali menjadi Masyarakat Biasa.



**Gambar 6.** Rumah pada saat menjadi Aparat Desa



**Gambar 7.** Rumah pada saat menjadi Masyarakat Biasa.

Rumah ini memiliki dua perapian yang diletakkan pada dua ruang yang berbeda. Pada gambar 6 perapian di belakang (di *dhapur*) digunakan untuk memasak dan *gegeni* keluarga sedangkan perapian di depan (di *pedhayohan*) digunakan untuk menerima tamu sambil *gegeni*. Pada gambar 7 saat pemilik rumah kembali menjadi masyarakat biasa terjadi perubahan perletakan perapian. Hal ini terjadi karena perapian yang digunakan di *pedhayohan* adalah perapian berpindah sehingga pada saat tidak dibutuhkan lagi maka perapian dapat disimpan di ruangan lain dan tidak digunakan. Hal ini semakin menegaskan penjelasan di atas dimana kebutuhan perapian khusus untuk menerima tamu di *pedhayohan* lebih dibutuhkan oleh masyarakat yang memiliki peran sosial tertentu (melayani warga).

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan faktor struktur masyarakat berpengaruh terhadap durasi (jam) penggunaan perapian dan jumlah perapian yang digunakan. Faktor struktur masyarakat yaitu peran sosial dari penghuni rumah berpengaruh terhadap penggunaan perapian, yaitu: a). semakin lama durasi (jam) penggunaan perapian baik di *dhapur* maupun di *pedhayohan* menunjukkan semakin besar peran dari pemilik rumah dalam melayani warga (kelompok Pemimpin Adat/ Dukun dan kelompok Aparat Desa dibandingkan kelompok Masyarakat Biasa); b). jumlah perapian di *dhapur* tidak dipengaruhi oleh hierarki struktur masyarakat yaitu semua kelompok masyarakat menggunakan satu *dhapur*, hal ini sekaligus menunjukkan peran *dhapur* yang cukup dominan dibandingkan ruang perapian lainnya; c). semakin banyak jumlah perapian di *pedhayohan* atau semakin besarnya segmentasi aktivitas di sekitar perapian menunjukkan peran pemilik rumah yang semakin tinggi di tengah-tengah masyarakat (peran tertinggi adalah kelompok Pemimpin Adat/ Dukun disusul kelompok Aparat Desa dan kelompok Masyarakat Biasa).

## 5. GLOSARY

Perapian	: dalam bahasa Inggris seringkali disebut dengan istilah <i>hearth</i> , sedangkan yang dimaksud dengan perapian di Tengger adalah tungku perapian tradisional yang disebut <i>pawon</i> atau <i>tumang</i> .
<i>Pawon</i>	: tungku perapian masyarakat Tengger yang berbentuk persegi panjang dan memiliki konstruksi seperti meja yang memiliki lubang atas dan lubang samping.
<i>Tumang</i>	: istilah yang diberikan pada <i>pawon</i> (tungku perapian) oleh masyarakat Tengger (kuno).
<i>Gegeni</i>	: kegiatan untuk menghangatkan badan.
<i>Pedhiang</i>	: area untuk melakukan <i>gegeni</i>
<i>Dhapur</i>	: ruangan yang digunakan untuk memasak
<i>Pedhayohan</i>	: area untuk menerima tamu
<i>Dukun</i>	: Pemimpin Adat (pimpinan masyarakat yang berperan memimpin upacara ritual adat) pada setiap desa di wilayah Tengger

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Anonymous, (2000), Suku Tengger ing owah gingsire jaman, artikel yang terbit di Majalah Jaya Baya no.21, tanggal 23 Januari.
2. Anwar (2003), Desa Ngadisari: Potret Pemberdayaan Berbasis Masyarakat, dalam Agama Tradisional, eds. Nurudin, Salviana dan Faturrohman, LkiS, Yogyakarta, hal. 203-214.
3. Astutik (2003), Makna Ritual Upacara Kasada dalam Perspektif Antropologi, dalam Agama Tradisional, eds. Nurudin, Salviana dan Faturrohman, LkiS, Yogyakarta, hal. 123-134.
4. Brannen Julia (2002), Memadu Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif, Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Samarinda dengan Pustaka Pelajar.
5. Dewi, Pancawati, (2000), Api dan Arsitektur: Kajian Kritis terhadap Pandangan Vitruvius dengan Kasus Arsitektur Tengger". Unpublished master thesis, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
6. Hayat (2003), Bertahannya Tradisi Tengger dalam Masyarakat yang Sedang Berubah, dalam Agama Tradisional, eds. Nurudin, Salviana dan Faturrohman, LkiS, Yogyakarta, hal. 151-160.
7. Machmud (2003), Mitos dan Adat Istiadat Masyarakat Tengger, dalam Agama Tradisional, eds. Nurudin, Salviana dan Faturrohman, LkiS, Yogyakarta, hal. 135-150.
8. Masmuh (2003), Kekuatan Kepala Desa dan Dukun sebagai Pemuka, dalam Agama Tradisional, eds. Nurudin, Salviana dan Faturrohman, LkiS, Yogyakarta, hal.87-96.
9. Newiger, Ursel, (2006), Kisah Masyarakat Tengger di Gunung Bromo: Putra Sang Dewa Api, PT Toko Gunung Agung Tbk, Jakarta.
10. Santosa, Mas dkk (2005), Sistem Pendinginan Pasip (Passive Cooling) Pada Bangunan Di Daerah Tropis Untuk Upaya Pembangunan Yang Berkelanjutan, Laporan Tahunan HPTP Tahun 2005, LPPM ITS Surabaya.



11. Salviana DS (2003), Modal Sosial Masyarakat Adat Tengger dalam Menjaga Tatanan Sosial, dalam Agama Tradisional, eds. Nurudin, Salviana dan Faturrohman, LkiS, Yogyakarta, hal. 87-96.
12. Sulistyowati (2003), Proses Institutionalizations Nilai-Nilai Sosial Budaya Masyarakat Tengger, dalam Agama Tradisional, eds. Nurudin, Salviana dan Faturrohman, LkiS, Yogyakarta, hal. 97-106.
13. Sulistyaningsih (2003), Partisipasi Politik Masyarakat Tengger, dalam Agama Tradisional, eds. Nurudin, Salviana dan Faturrohman, LkiS, Yogyakarta, hal. 161-174.
14. Unwin, Simon, (1997), *Analysing Architecture*, Routledge, London.
15. Vitruvius, Morris Hicky Morgan, (trans.), (1960), *The Ten Books on Architecture*, Dover Publications Inc, New York.
16. Widyaprakosa, Simanhadi, (1994), *Masyarakat Tengger Latar Belakang Daerah Taman Nasional Bromo*, Kanisius, Yogyakarta.



# PERUBAHAN SETTING FISIK RUMAH DI RSS MENANGGAL SURABAYA SEBAGAI UJUD PERILAKU KONTROL TERITORIAL PENGHUNINYA

Menuju Keberlanjutan Lingkungan Sosial- Psikologikal Perumahan

Sri Amiranti<sup>1)</sup> dan Erwin Sudarma<sup>2)</sup>

Jurusan Arsitektur<sup>1,2)</sup>

FTSP – ITS Surabaya<sup>1,2)</sup>

E-mail : [amiranties@yahoo.co.id](mailto:amiranties@yahoo.co.id)<sup>1)</sup>

E-mail : [erwin\\_s@yahoo.co.id](mailto:erwin_s@yahoo.co.id)<sup>2)</sup>

## ABSTRACT

*The real house is a home. Accommodation for **physical and social-psychological sustenance** by the provision of suitable physical and social-psychological housing settings is needed for the shake of this occupant's feelings of "homey". Occupant's territorial satisfaction reached by the provision of living space assuring physical, socio- psychological sense of safety is one important human need to be fulfilled for their residential satisfaction. Theoretically, freedom to act territorial control behavior (in the form of territorial defense, territorial personalization or the fulfillment of utilization need) is a guarantee for occupant's territorial satisfaction.*

*The RSS Menanggal Surabaya occupants also have rights to obtain territorial satisfaction in their housing territory even though they come from low income group. Physical setting changes found in their housing territory (i.e. changing in floor areas, in variety of space function, in number of room, in building performance, etc) has encouraged us to execute this research. Research aims is to reveal potential possibility of the housing physical setting changes as occupant's territorial control behavior in order to obtain territorial satisfaction as a part of socio-psychological sustainability. Qualitative and explanative methods are used to describe the phenomena of the research object, and the correlation between research variables. This research uses territoriality concept in environmental psychology as theoretical approach.*

*Research final findings show that the housing physical setting changes by occupants are the expression of their territorial control behavior in order to obtain territorial satisfaction, toward attainment of sustainable socio-psychological housing environment. Territorial defense is the main goal of their housing physical setting changes, followed by the fulfillment of utilization need, and territorial personalization as the last goal. There are some differentiation and similarity in their territorial control behavior form between different housing ownership type of the occupant.*

**Keywords:** *housing physical setting change, territorial control behavior, territorial satisfaction, social-psychological sustainable housing environment*

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang Permasalahan

Dalam rangka penyediaan perumahan bagi masyarakat banyak, diperlukan rancangan teritori perumahan yang berperan sebagai suatu "ruang kehidupan yang dapat menjamin rasa aman dan kenyamanan berperilaku bermukim bagi penghuninya", sehingga yang diperoleh bukan sekedar sebuah "*house*" tetapi sebuah "*home*".

---

1) Dosen dan Kalab Perancangan Kota Jurusan Arsitektur FTSP-ITS

2) Dosen Jurusan Arsitektur FTSP-ITS

Untuk memperoleh rasa “homey” ini, diperlukan adanya akomodasi terhadap “makanan” fisik dan sosial- psikologikal penghuninya (*physical and socio- psychological sustenance*) melalui ketersediaan setting fisik dan setting sosial yang sesuai (Hook & Paolucci, dalam Newmark & Thompson, 1970). Secara teoritis hal itu akan terpenuhi bila perumahan menjadi sebuah teritori yang dapat menjamin diperolehnya “*sense of territoriality*” , menuju tercapainya kepuasan teritorial bagi penghuninya. Belum dipenuhinya kepuasan teritorial mendorong timbulnya perilaku merubah tatanan fisik teritori perumahan oleh penghuninya, sebagai ujud mekanisme kontrol teritorial (berupa defenssi teritori, pemenuhan kebutuhan pemanfaatan dan personalisasi teritori).

Penghuni Rumah Susun Sederhana (RSS) Menanggal, sebagian besar merupakan masyarakat kelas menengah ke bawah, juga berhak atas kepuasan teritorial dalam bermukim ini. Ditemukannya gejala perubahan setting fisik perumahan RSS Menanggal (misalnya : perubahan luas, jenis dan letak ruang atau perubahan tampilan bangunan) mendorong dilakukannya penelitian ini, terkait dengan dugaan bahwa perubahan setting fisik perumahan tersebut merupakan ujud dari perilaku kontrol teritorial penghuninya untuk memperoleh kepuasan teritorial, dan menjadi bagian dari usaha memperoleh keberlanjutan lingkungan fisik dan sosial- psikologikal perumahan bagi penghuninya.

### **Tujuan Penelitian**

- 1) Menelusuri posisi, bentuk dan tujuan perubahan setting fisik perumahan yang telah dilakukan oleh penghuni RSS Menanggal Surabaya selama ini
- 2) Menggali potensi berbagai tujuan perubahan setting fisik perumahan RSS Menanggal Surabaya sebagai ujud perilaku kontrol teritorial penghuninya.
- 3) Menggali jenis perilaku kontrol teritorial yang cenderung lebih banyak dilakukan oleh penghuni RSS Menanggal Surabaya.
- 4) Mengkaji kemungkinan adanya perbedaan kecenderungan penerapan perilaku kontrol teritorial antara penghuni pemilik rumah, penghuni peminjam rumah dan penghuni penyewa rumah.
- 5) Mengkaji kemungkinan dimanfaatkannya setting fisik lingkungan dan setting sosial permukiman RSS oleh penghuninya sebagai elemen pendukung perilaku kontrol teritori perumahannya.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

### **Keluarga Sebagai Sebuah Ekosistem**

Menurut Hook & Paolucci (dalam Newmark & Thompson, 1970) keluarga adalah sebuah unit yang terdiri dari pribadi-pribadi yang saling berinteraksi dan saling tergantung satu sama lain, yang memiliki tema dan tujuan hidup yang umum, mempunyai komitmen sepanjang waktu dan berbagi sumberdaya dan ruang kehidupan bersama. Untuk mencapai keberlanjutan kehidupan keluarga ini, diperlukan “makanan” fisik (*physical sustenance*) berupa ketersediaan lingkungan fisik dengan kecukupan SD udara, air, makanan, tempat, ruang kehidupan sehari-hari (rumah sebagai “*house*”), serta “makanan” sosial- emosional/ psikologikal (*social-emotional/ psychological sustenance*) berupa ketersediaan lingkungan sosial-psikologikal yang sesuai dengan kebutuhan kehidupan mereka (rumah sebagai “*home*”). Keberlanjutan (ketersediaan “makanan”) fisik dan sosial- psikologikal ini bisa tercapai bila tercapai kepuasan bermukim (*residential satisfaction*), dimana kepuasan teritorial (*territorial satisfaction*) merupakan bagian yang penting di dalamnya.

### Konsep Territoriality

Konsep "*territoriality*" menunjuk pada ujud perilaku spasial manusia yang "melibatkan kontrol khusus terhadap ruang oleh individu atau kelompok (manusia) yang bersifat intraspesifik, melibatkan agresi dan memberikan hak-hak kepada individu / kelompok tersebut terhadap ruang yang bersangkutan", guna memperoleh "kapasitas suatu lingkungan fisik yang dapat menciptakan zona- zona yang dipersepsi sebagai pengaruh (keberadaan) suatu teritori, sehingga akan diperoleh suatu integritas teritorial (Porteous, 1977 dan Newman, 1977).

Adapun fungsi "*territoriality*" ini bagi manusia mencakup 3 (tiga) hal yang penting, yaitu :

- Mekanisme untuk bertahan hidup, terkait dengan kontrol ruang kehidupan untuk menjamin kecukupan fisik- fisiologis (makan, minum, berketurunan), yang terkait dengan kebutuhan fisik manusia.
- Menyediakan keamanan (*security*), stimulasi (*stimulation*) dan identitas (*identity*), yang merupakan dasar kuat untuk pencapaian identifikasi diri, integritas pribadi, dan keberlangsungan psikis, yang terkait dengan kebutuhan psikologikal manusia.
- Menyediakan kerangka referensi untuk berhubungan dengan lingkungannya, yang terkait dengan kebutuhan sosial manusia.

### Mekanisme Kontrol Teritorial

Menurut Porteous (1977) dan Kazimee (1990) penerapan konsep "*territoriality*" dalam mengontrol teritori, diwujudkan manusia dalam bentuk mekanisme kontrol teritorial ("*territorial control mechanism*"), yang terdiri dari :

- Mekanisme defensi teritori, guna memperoleh integritas teritorial ("*territorial integrity*") dan mempertahankan teritori.
- Mekanisme personalisasi teritori, guna memperoleh identitas diri individu dan memberikan penanda atau warna pribadi terhadap teritori.
- Mekanisme kontrol melalui kepemilikan pribadi atas teritori perumahan secara legal.
- Mekanisme kontrol melalui pemanfaatan teritori perumahan untuk berbagai kegunaan.

Kazimee (1990) lebih menegaskan perlunya memperhatikan terwujudnya desain perumahan multi- keluarga (*public housing*) yang dapat mengakomodasi kebutuhan akan berfungsinya mekanisme kontrol teritorial bagi penghuni perumahan, untuk meningkatkan "perasaan adanya" tempat (*sense of place*), komunitas dan ketetanggaan mereka, sekaligus memberikan keberlanjutan fisik dan sosial- psikologikal. Berfungsinya mekanisme kontrol teritorial ini akan memberikan definisi teritorial (*territorial definition*) terhadap area perumahan, diikuti oleh munculnya integritas teritorial (*territorial integrity*), yang kemudian melahirkan identitas teritorial (*territorial identity*).

### 3. METODE PENELITIAN

- Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif – eksplanatif
- Aspek yang diteliti :
  - ✓ Posisi, bentuk dan tujuan perubahan setting fisik teritori perumahan
  - ✓ Kesesuaian tujuan perubahan sebagai ujud perilaku kontrol teritorial
  - ✓ Setting fisik dan setting sosial lingkungan perumahan
- Lokasi penelitian adalah lokasi RSS Menanggal di wilayah Surabaya Selatan.
- Populasi sasaran adalah penghuni RSS, pengambilan sampel dengan teknik sampel acak distratifikasi, berdasar kategori kepemilikan rumah, yaitu penghuni pemilik rumah, penghuni yang mendiami rumah saudara, dan penghuni penyewa/ pengontrak rumah.
- Data sekunder dari pustaka dan penelitian terdahulu, sedang data primer dari pengamatan langsung dan wawancara dengan instrumen penelitian berbentuk kuesioner (untuk memperoleh data mengenai tujuan perubahan setting fisik teritori

perumahan sebagai ujud perilaku kontrol teritorial ), serta alat rekam dan gambar (untuk merekam data mengenai posisi dan bentuk perubahan setting fisik teritori perumahan).

- Analisa kuantitatif digunakan untuk melihat sebaran frekuensi kemunculan tiap parameter masing- masing aspek (variabel) penelitian secara deskriptif, serta untuk menggali hubungan dua variabel dengan memanfaatkan metode analisis statistik untuk uji korelasi.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **a) Posisi dan Bentuk Perubahan Setting Fisik Perumahan.**

Perubahan setting fisik teritori perumahan yang paling banyak dilakukan adalah perubahan pada pagar/batas rumah (terbanyak memperbaiki pagar/batas lama), halaman rumah (terbanyak menambah bangunan khusus, misal garasi, warung, gudang), pintu dan jendela (terbanyak membuat baru), tatanan ruang (terbanyak menambah jumlah ruang), serta tampilan/tampang bangunan (terbanyak bentuk tampilan dan ornamen yang digunakan).

##### **b) Tujuan Perubahan Setting Fisik Perumahan.**

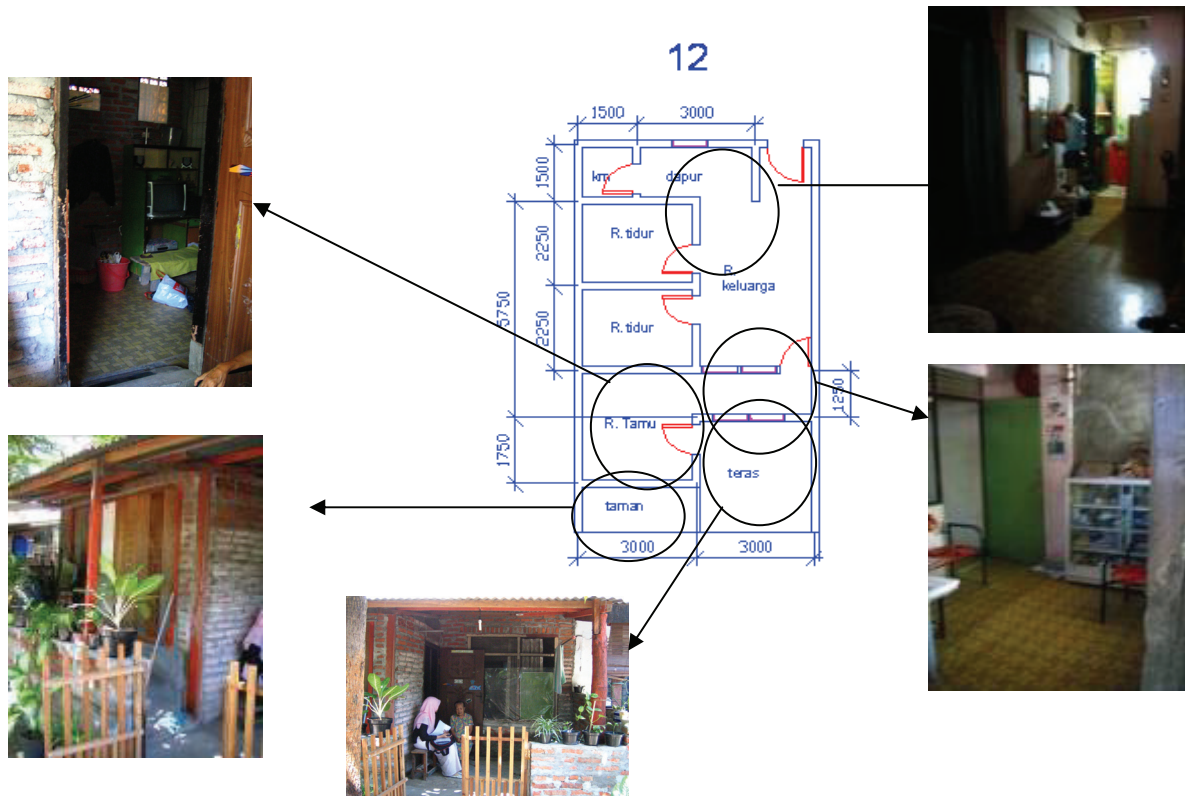
Tujuan perubahan setting fisik perumahan sebagai ujud perilaku kontrol teritorial penghuni, melingkup:

- Perilaku kontrol teritorial untuk kebutuhan defensi teritori dan tujuannya :
  - ✓ Perubahan pagar/batas rumah, halaman rumah dan pintu/ jendela kebanyakan dilakukan untuk meningkatkan privasi.
  - ✓ Perubahan tatanan ruang kebanyakan dilakukan untuk memperoleh kejelasan pembagian ruang bagi masing-masing anggota keluarga
  - ✓ Perubahan pada tampilan/tampang bangunan kebanyakan dilakukan untuk mencapai kesan tampilan yang tidak mudah diganggu.
- Perilaku kontrol teritorial untuk kebutuhan pemenuhan kebutuhan pemanfaatan teritori dan tujuannya :
  - ✓ Perubahan fisik pagar dan halaman serta perubahan tampilan/ tampang bangunan kebanyakan dilakukan supaya kelihatan rapi dan indah
  - ✓ Perubahan fisik halaman rumah kebanyakan dilakukan untuk mencegah/ menanggulangi banjir atau memperoleh kelancaran utilitas bangunan
  - ✓ Perubahan fisik pintu/ jendela serta perubahan tatanan ruang kebanyakan dilakukan supaya bisa dimanfaatkan sesuai fungsinya
- Perilaku kontrol teritorial untuk kebutuhan personalisasi teritori dan tujuannya :  
Hampir keseluruhan perubahan setting fisik perumahan dilakukan supaya hasil ujud fisiknya sesuai selera pribadi dalam rangka memperoleh jati diri.

##### **Kecenderungan Mekanisme Kontrol Teritorial Yang Digunakan**

- Tujuan perubahan tatanan fisik rumah dan halamannya sebagai ujud perilaku kontrol teritorial untuk defensi teritori lebih banyak dilakukan oleh penghuni responden daripada untuk pemenuhan kebutuhan pemanfaatannya
- Tujuan perubahan tatanan fisik rumah dan halamannya sebagai ujud perilaku kontrol teritorial untuk defensi teritori lebih banyak dilakukan oleh penghuni responden daripada untuk tujuan personalisasi teritori

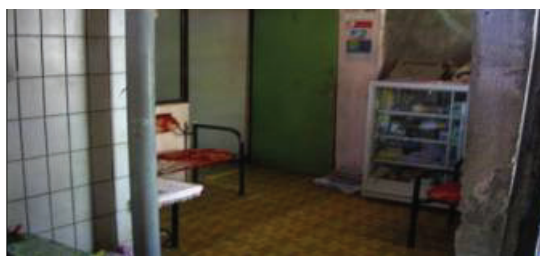
- Tujuan perubahan tatanan fisik rumah dan halamannya sebagai ujud perilaku kontrol teritorial untuk pemenuhan kebutuhan pemanfaatannya teritori lebih banyak dilakukan oleh penghuni responden daripada untuk personalisasi teritori.



Penambahan ruangan untuk kebutuhan ruang tamu



Pemberian pagar sebagai pengaman hunian. Sosoran untuk teras juga digunakan sebagai pelindung dari lantai atas



Perubahan batas unit rumah digunakan sebagai ruang setrika, ruang tamu, dan juga teras

**Gambar 1.** Contoh Rekaman Hasil Pengumpulan Data di Lapangan

Dari ketiga pasangan uji diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan perubahan tatanan fisik rumah dan halaman sebagai ujud perilaku kontrol teritorial untuk defensi teritori paling banyak dilakukan oleh responden/penghuni, kemudian disusul tujuan perubahan tatanan fisik rumah dan halaman untuk pemenuhan kebutuhan pemanfaatannya, serta yang paling sedikit dilakukan responden adalah tujuan perubahan tatanan fisik rumah dan halaman untuk personalisasi teritori.

#### **Kecenderungan Pemanfaatan Setting Fisik Lingkungan dan Setting Sosial Permukiman RSS Sebagai Elemen Mekanisme Kontrol Teritori Perumahannya.**

- Ciri fisik dan sosial yang selama ini paling berperan sebagai mekanisme kontrol teritorial adalah : adanya batas fisik kompleks yang jelas, lokasi yang mudah dicari, adanya kegiatan sosial kemasyarakatan yang khas, adanya cara pengamanan kompleks dan adanya pengelolaan dan pemeliharaan lingkungan.
- Perilaku kontrol teritorial yang selama ini dilakukan penghuni adalah membuat batas fisik kompleks, melakukan kegiatan sosial kemasyarakatan, melakukan pengamanan kompleks dan melakukan pengelolaan dan pemeliharaan lingkungan.

#### **5. KESIMPULAN**

- Perubahan setting fisik perumahan RSS Menanggal Surabaya cenderung mencerminkan berbagai penerapan perilaku kontrol teritorial untuk memperoleh kepuasan territorial. Hal ini sesuai dengan substansi yang dikandung oleh konsep "*territoriality*" dalam ilmu psikologi lingkungan, yang menunjuk kepada kebutuhan penerapan kontrol teritorial untuk memperoleh kepuasan teritorial, dalam mencapai keberlanjutan sosial-psikologikal lingkungan perumahan.
- Tujuan perubahan sebagai ujud perilaku teritorial untuk defensi teritori paling banyak dilakukan, disusul untuk pemenuhan kebutuhan pemanfaatannya dan yang paling sedikit dilakukan untuk personalisasi teritori.
- Ada perbedaan dan ada persamaan penerapan mekanisme kontrol dari 3 kategori penghuni berdasar kepemilikan rumah.
  - ✓ Pada kategori penghuni rumah sebagi pemilik dan pemakai rumah saudara, terdapat perbedaan pada perilaku kontrol teritorial untuk defensi teritori, pemenuhan kebutuhan pemanfaatan dan personalisasi teritori.
  - ✓ Pada kategori penghuni rumah pemilik dan penyewa, tidak terdapat perbedaan pada perilaku kontrol teritorial defensi teritori dan personalisasi teritori, tetapi pemenuhan perilaku kontrol teritorial untuk pemenuhan kebutuhan pemanfaatannya ada perbedaan.
  - ✓ Pada kategori penghuni rumah pemakai rumah saudara dan penyewa, terdapat perbedaan pada perilaku kontrol teritorial untuk defensi teritori berbeda, sementara untuk pemenuhan kebutuhan pemanfaatan dan personalisasi teritori tidak ada perbedaan.
- Ciri fisik dan sosial yang selama ini berperan sebagai elemen mekanisme kontrol teritorial terbanyak adalah adanya batas fisik kompleks yang jelas, lokasi yang mudah dicari. Sementara perilaku kontrol teritorial yang dilakukan adalah : kegiatan sosial kemasyarakatan yang khas, pengamanan kompleks serta adanya pengelolaan dan pemeliharaan lingkungan.

## 6. SARAN

- Perlu diperhatikan usaha pemenuhan kebutuhan kepuasan teritorial dalam rangka mencapai keberlanjutan lingkungan ial-psikolgikal ini, dengan menyediakan kebutuhan integritas teritorial dalam tatanan fisik rumah, halaman rumah dan lingkungan permukimannya bagi semua lapisan masyarakat konsumen perumahan dimana saja.
- Bagi perancang perumahan perlu untuk memahami konsep “*territoriality*”, khususnya perwujudannya dalam berbagai mekanisme kontrol teritorial, dalam rancangan arsitektur perumahannya. Tujuannya adalah supaya dapat menyediakan desain rumah yang memenuhi kebutuhan integritas teritorial bagi penghuninya atau desain rumah yang bisa mewadahi perilaku kontrol teritorial penghuninya, sehingga tercapai kepuasan teritorial sebagai bagian dari pencapaian keberlanjutan lingkungan sosial-psikologikal penghuninya.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

1. Kaya, Naz & Weber, Margaret J, 2003, *Territorial Behavior in Residence Halls, Cross- Cultural Study*, dalam Journal Environment & Behavior, Volume 35, Nomer 3, hal. 400-414.
2. Kazimee, Bashir A, 1990, *The Dwelling “Margin” and Housing Density, Design Consideration for Sustainable Multifamily Housing Sites*, School of Architecture and Construction Management, Washington State University, USA.
3. Newmark, Norma L & Thompson, Patricia J, 1977, *Self, Space and Shelter*, Canfield Press, San Fransisco.
4. Newman, Oscar, 1972, *Defensible Space, People and Design in the Violent City*, Architectural Press, London.
5. Porteous, Douglas J, 1977, *Environment & Behavior, Planning and Everyday Urban Life*, Addison- Wesley Publishing Co, California.
6. Rapoport, Amos, 1983, *Environmental Quali, Metropolitan Areas and Traditional Settlements*, dalam Habitat International Vol. 7, No. 3/4, Pergamon Press Ltd, Great Britain

-----



## DESA WISATA: LINGKUNGAN BERKELANJUTAN VS GAYA HIDUP SESAAT? Studi Kasus: Pengembangan Desa Wisata di Yogyakarta

**Anna Pudianti**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Email: [pudiantianna@yahoo.com](mailto:pudiantianna@yahoo.com)

### ABSTRACT

*There are tourist villages emerging in Yogyakarta, which relies on the potential of the rural atmosphere with a paddy field and traditional house with all the typical agrarian life. It could be seen from the data, the increasing of tourists choose tourist village. This is a positive phenomenon if viewed as environmentally sustainable features. However, this phenomenon remains to be proven sustainability over time. To view future prospects, these symptoms can be observed by using the phenomenon of lifestyle. Qualitative exploratory study used in this study using the analysis of case studies that highlight the diversity case of rural tourism by various forms of program activities. The cases were analyzed for conformance to the principles of sustainable tourism. The conclusion is that the rampant phenomenon of rural tourism can be an embryo application of the principle of sustainable environment in the suburbs (rural), although still within levels that are still in the first phase. Awareness is the important aspect for the next phase. Awareness that the activities in rural tourism is an act of environmental sustainability remains to be nurtured and supported by various parties with the encouragement of key person, such as educators, motivators, environmentalists, artists.*

**Keywords:** *tourist villages, sustainability, lifestyle, awareness*

### 1. PENDAHULUAN

Kegiatan pariwisata belakangan ini mengalami pergeseran dari pariwisata massal ke pariwisata kelompok kecil yang lebih menekankan pada pengalaman mendalam tentang alam dan budaya. Ekowisata dan wisata minat khusus merupakan "*trend*" baru (Fandeli, 2000) yang perlu dicermati perkembangannya. Ekowisata memang merupakan pengembangan pariwisata yang relatif baru dikembangkan di Indonesia, walaupun secara internasional sejak Oktober 1999 sebenarnya *World Tourism Organization* (WTO) telah mengeluarkan "*Global Code of Ethics for Tourism*" sebagai dorongan kepada negara-negara di dunia untuk mengembangkan pariwisata berkelanjutan.

**Tabel 1:** Data Kunjungan Obyek Wisata di Sleman 2002-2006

NAMA OBYEK	2002	2003	2004	2005	2006
	JML	JML	JML	JML	JML
CANDI	1.023.436	1.061.876	1.019.075	997.870	527.452
WISATA ALAM	1.052.166	872.926	904.617	995.577	596.498
MUSEUM	428.310	376.926	375.611	370.122	229.181
DESA WISATA	-	-	-	42.655	36.809
ATRAKSI KESENIAN	34.690	32.188	36.750	42.832	25.509

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Kabupaten Sleman, diunduh 2011

Fenomena perkembangan ekowisata dapat dilihat pada tabel 1 masih didominasi oleh obyek wisata alam. Sedangkan obyek wisata desa sendiri baru terdeteksi datanya sejak tahun 2005.(Tabel 2). Walaupun demikian bentuk pengembangan Desa Wisata di

Yogyakarta terlihat sekali pertumbuhan minat masyarakat untuk menikmati jenis pariwisata model baru ini. Minat pemerintah sendiri dapat terlihat dari diadakannya berbagai lomba dan penghargaan desa wisata. Sejak sekitar tahun 2005 di Yogyakarta memang banyak bermunculan Desa Wisata baru, yang mengandalkan potensi suasana pedesaan dengan hamparan sawah, rumah yang sederhana dengan segala kehidupan berciri khas garis.

**Tabel 2:** Jumlah Wisatawan Obyek Desa Wisata di Sleman

TAHUN	ASAL WISATAWAN		JUMLAH
	DOMESTIK	ASING	
2005	40.055	384	40.439
2006	34.964	1.880	36.844
2007	30.557	607	31.164

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Kabupaten Sleman, diunduh 2011

Perkembangan desa wisata sendiri sebenarnya dimulai dengan bentuk pariwisata lain yaitu wisata agro yang menekankan kebun sebagai obyek utamanya. Konsep wisata agro ini setelah satu dekade kemudian menjadi pemicu berkembangnya obyek desa wisata.

**Tabel 3:** Jumlah Wisatawan Obyek Wisata Agro

Tahun	Jumlah wisatawan yang berkunjung					
	Wisnus	Perkemb. Dalam %	Wisman	Perkemb. Dalam %	Jumlah	Perkemb. Dalam %
1995	8.050	-	75	-	8.125	-
1996	29.674	268,62%	170	-	29.844	267,3%
1997	41.224	38,92%	47	-72,35%	41.271	38,3%
1998	24.374	-40,87%	0	-100,00%	24.374	-40,9%
1999	29.944	22,85%	103	-	30.047	23,3%
2000	32.609	8,90%	25	-75,73%	32.634	8,6%
2001	29.404	-9,83%	90	260,00%	29.494	-9,6%
2002	25.390	-13,65%	103	14,44%	25.493	-13,57%
2003	24.836	-2,18%	38	-63,11%	24.874	-2,43%
2004	30.175	21,50%	0	-100,00%	30.175	
2005	29.740	-1,44%	0	-	29.740	-1,44%
2006	19.102	-35,77%			19.102	-35,77%

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Kabupaten Sleman, diunduh 2011

Secara teoritis "*trend*" ini merupakan fenomena yang positif jika dilihat sebagai suatu ciri lingkungan yang berkelanjutan. Untuk melihat prospek dan perkembangannya ke depan, gejala tersebut dapat diamati dengan menggunakan fenomena gaya hidup. Jika fenomena minat masyarakat berkunjung ke desa wisata ini merupakan kecenderungan gaya hidup yang menjadi kebutuhan kreatif masyarakat kota besar maka dapat diharapkan bahwa kecenderungan ini akan berlangsung lama. Akan tetapi jika sebaliknya hanya merupakan "*trend*" atau kecenderungan sesaat, maka tidak akan dapat berlangsung lama.

Dilain pihak perkembangan kota secara horizontal di Indonesia masih menjadi sesuatu yang tidak dapat dihindari. Tanah pertanian di pinggiran kota setahap demi setahap semakin lama semakin sempit, berubah menjadi lahan permukiman. Selain

karena minat dan kebutuhan lahan baru permukiman, juga karena kebutuhan masyarakat pedesaan (pinggiran kota) sebagai bentuk kebutuhan pengembangan perekonomian mereka. Mereka menjual lahan pertanian yang kemudian oleh para pengembang diubah menjadi lahan permukiman.

Dari sisi masyarakat pedesaan yang mengandalkan kehidupan mereka dari hasil bumi, dengan sulitnya mencapai kualitas kehidupan yang lebih baik, maka pilihan yang sangat menarik adalah beralih menjadi tenaga kerja trampil dengan penghasilan yang lebih pasti. Oleh karena itu perlu satu upaya untuk membantu mereka dapat bertahan dengan kehidupan mereka sebagai petani namun dengan kualitas kehidupan yang meningkat lebih baik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melindungi lahan persawahan di pinggir kota adalah dengan pengembangan industri kreatif yaitu pariwisata berkelanjutan, yang mengembangkan kawasan pedesaan menjadi desa wisata yang berbasis pada lingkungan natural yang mengandalkan gaya hidup agraris sebagai salah satu atraksi wisatanya, namun tetap memiliki nilai ekonomis yang lebih besar dari sebelumnya.

Apakah model pengembangan pariwisata berkelanjutan ini merupakan salah satu model yang cukup baik dalam konteks lingkungan yang berkelanjutan? Apakah betul model ini dapat meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat pedesaan secara khusus dan masyarakat kota pada umumnya? Berdasarkan permasalahan tersebut, tulisan ini bertujuan untuk melakukan kajian pustaka mengenai model pengembangan desa wisata dalam konteks lingkungan yang berkelanjutan.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

### **Prinsip Perencanaan Kota Berkelanjutan**

Konsep keberlanjutan versi komisi Brundtland (Steele, 1997) didefinisikan bahwa pertumbuhan ekonomi dapat dan harus dikelola agar sumber alam digunakan sebaik mungkin untuk kualitas kehidupan generasi yang akan datang. Pengembangan keberlanjutan melibatkan kemajuan aspek sosial ekonomi dan politik yang sesuai dengan kebutuhan masa kini tanpa berkompromi dengan kemampuan generasi masa depan untuk merumuskan kebutuhannya sendiri.

Pengembangan keberlanjutan mensyaratkan pandangan yang lebih luas mengenai ekonomi dan ekologi dengan komitmen politik untuk memastikan bahwa pilihan pengembangan adalah keberlanjutan. Adalah tidak mungkin melakukan perencanaan lingkungan dengan tingkat kerusakan proses ekologi yang minimum jika tanpa melibatkan perbaikan ekonomi dan sosial.

Dalam KTT Bumi-agenda abad 21 pengembangan konsep keberlanjutan menyangkut yaitu enam (6) area yaitu (1) kualitas hidup di bumi, (2) penggunaan material bumi yang efisien, (3) proteksi terhadap sumber daya alam global, (4) pengelolaan permukiman, (5) pengelolaan sampah dan kimia, (6) pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Fokus bidang ilmu arsitektur dan planologi ada pada area ke empat yaitu pengelolaan permukiman.

Rekomendasi terhadap area terkait pengelolaan permukiman tersebut menyangkut duabelas hal yaitu (1) penggunaan material lokal dan keanekaragaman, (2) mendorong penggunaan teknologi tradisional, (3) perhatian pada bencana alam dan kecelakaan akibat lingkungan buatan yang tidak terencana baik terutama pada Negara berkembang, (4) prinsip pengaturan efisiensi energi, (5) standar yang tidak memberi kecenderungan penggunaan konstruksi yang tidak ekologis, (6) penggunaan teknologi konstruksi hemat energi (7) kemudahan untuk kelompok MBR (masyarakat berpenghasilan rendah) untuk membeli material bahan bangunan dan jasa, (8) penyebaran informasi sumber tidak

terbarukan pada konstruksi, (9) penggalian metode yang mendorong penggunaan material bangunan daur ulang, (10) sanksi yang diterapkan untuk penggunaan material yang merusak lingkungan, (11) desentralisasi industri konstruksi melalui perusahaan berskala kecil, (12) penggunaan “teknologi ramah lingkungan”.

Selain itu (Leiman, 1999) mendorong untuk mencari akar permasalahan lingkungan berkelanjutan di kota-kota yang sedang dalam tahap perkembangan agar dapat mengantisipasi secara lebih tepat kemungkinan perkembangan kota yang tidak memperhatikan keberlanjutan pengembangannya.

### **Prinsip Perencanaan Pariwisata Berkelanjutan**

Ada kecenderungan baru dalam perkembangan pariwisata yang disebut pariwisata alternatif. Pariwisata alternative pada intinya mengupayakan agar masyarakat setempat dapat berperan efektif dalam pembuatan keputusan tentang bentuk pariwisata yang memanfaatkan kawasan lingkungannya, dan agar mereka mendapat agar mereka mendapat jaminan memperoleh bagian pendapatan yang pantas dari kegiatan pariwisata.

Pengembangan pola pariwisata alternatif ditentukan dan dilandasi kriteria seperti : (1) penyediaan sarana prasarana serta pengelolaan oleh pemilik local; (2) pendorong kewirausahaan masyarakat setempat; (3) pendorong peningkatan pendapatan dari sektor pertanian dan kegiatan ekonomi tradisional lainnya; (4) struktur yang berpotensi menggerakkan dinamika pembangunan masyarakat sekaligus mendorong tercapainya keadilan dan kesaling pengertian antar manusia.

Prinsip pengelolaan pariwisata alternatif antara lain ialah: (1) memanfaatkan sarana dan prasarana milik masyarakat setempat; (2) menguntungkan masyarakat setempat; (3) berskala kecil untuk memudahkan terjalinnya hubungan timbal balik dengan masyarakat setempat; (4) melibatkan masyarakat setempat; (5) menerapkan kode etik wisatawan yang bertanggung jawab; (6) menjaga mutu pelayanan. (Sumarwoto dalam Gunawan MP 1999).

Selama ini pengelolaan pariwisata di Indonesia diartikan sebagai aktifitas menjalankan kehendak pemerintah sebagai pemegang kekuasaan dengan melibatkan partisipasi pasif masyarakat, walaupun seringkali bertentangan dengan kehendak suatu masyarakat. (Kusworo dalam Fandeli 2000). Akibatnya perubahan yang dihasilkan seringkali berdampak pada kerusakan lingkungan, masalah sosial maupun kesenjangan antar anggota masyarakat maupun antar kelompok masyarakat.

### **Pariwisata dan Gaya Hidup**

Gaya hidup adalah istilah untuk menggambarkan cara hidup seseorang, yang pada awalnya diciptakan oleh psikolog Austria Alfred Adler tahun 1929. Arti luas saat ini adalah satu set perilaku, dan representasi diri, yang secara kolektif digunakan untuk mendefinisikan gaya hidup tertentu. (Wikipedia, diunduh April 2011). Sedangkan gaya hidup itu sendiri memiliki definisi: karakteristik perilaku yang masuk akal untuk orang lain dan diri sendiri dalam waktu tertentu dan tempat, termasuk hubungan sosial, konsumsi, hiburan, dan berpakaian. Perilaku dan praktek dalam gaya hidup adalah campuran dari kebiasaan, cara-cara konvensional dalam melakukan sesuatu, dan tindakan yang beralasan.

Salah satu perilaku khas masyarakat kota dengan segala kesibukannya yaitu terkait dengan kebutuhannya untuk merelaksasikan tubuhnya melalui aktifitas rekreasi. Aktifitas rekreasi ini sangat terkait dengan obyek wisata. Pilihan berbagai bentuk wisata ini merupakan bagian dari gaya hidup masyarakat kota yang terkait pula dengan strata masyarakatnya.

Di lain pihak menurut Friedman (1988) masyarakat pedesaan (*rural*) terbiasa untuk melakukan berbagai kegiatan pertanian dan non-pertanian secara bergantian guna menambah pendapatan. Oleh karena itu kesiapan masyarakat pedesaan dalam mengembangkan aktifitas pariwisata seiring dengan aktifitas pertanian dapat dikatakan tidak menjadi masalah yang besar, bahkan secara spontan mereka beradaptasi dengan aktifitas baru ini.

### 3. METODE PENELITIAN

Studi eksplorasi kualitatif digunakan pada studi ini. Tahap eksplorasi dimulai dengan analisis menggunakan studi kasus yang menekankan pada keberagaman kasus desa wisata dengan berbagai bentuk program aktifitasnya. Kasus-kasus tersebut dianalisis kesesuaiannya terhadap prinsip pariwisata berkelanjutan dan gejala perubahan gaya hidup yang terkait dengan setiap kasus.

Pertanyaan penelitian yang akan dibahas adalah melihat (1) bagaimana kesesuaian pengembangan desa wisata terhadap prinsip pariwisata berkelanjutan, serta melihat (2) bagaimana peluang perkembangan desa wisata tersebut, apakah ini hanya "*trend*" sesaat atau memang dapat dikembangkan sebagai model pariwisata berkelanjutan yang berdampak pada keberlanjutan kualitas kehidupan kota.

### 4. PEMBAHASAN

Di wilayah Sleman dan sekitarnya terdapat berbagai bentuk desa wisata yang masing-masing memiliki kekhasan ruang dan aktifitas melalui program wisatanya yang beraneka ragam pula. Berikut ini merupakan kajian atas bentuk desa wisata tersebut.



**Gambar 1:** Potensi Seni dan Budaya Pada Desa Wisata Budaya

Desa Wisata Budaya adalah desa yang memiliki keaslian budaya berupa arsitektur vernakular, kesenian, ritual kepercayaan dan keagamaan, tata cara berkehidupan lokal. Program yang ditawarkan adalah menginap di rumah tradisional dengan segala kehidupannya yang masih tradisional.



**Gambar 2:** Aktivitas Pertanian Sebagai Komoditi Desa Wisata Pertanian

Desa Wisata Pertanian yaitu desa yang memiliki keaslian kehidupan petani, menanam padi, membajak, menggembala sapi, kerbau, bebek, kambing dsb. Penggunaan sumber daya alam (sungai, panjat pohon) di desa sebagai obyek wisata.



**Gambar 3:** Aktivitas Berkebun dan Hasil Bumi Sebagai Komoditi Desa Wisata Agro

Desa Wisata Agro yaitu desa yang memiliki perkebunan sebagai komoditi utama desa, baik sebagai penghasil hasil bumi maupun sebagai media rekreasi dan pendidikan.



**Gambar 4:** Kekayaan Fauna Khas Pedesaan

Desa Wisata Fauna adalah desa yang memiliki kekayaan fauna khusus di lingkungan sekitar persawahan. Aktivitas pengamatan fauna, dan obyek wisata fotografi sebagai potensi utama di desa wisata tipe ini.



**Gambar 5:** Pembuatan Kerajinan Potensi Utama Desa Wisata Kerajinan

Desa Wisata Kerajinan yaitu desa penghasil kerajinan tradisional yang dikemas menjadi bengkel kerja (*workshop*) untuk para wisatawan belajar membuat kerajinan tersebut serta menikmati panorama permukiman pedesaan.

**Tabel 4:** Prinsip Keberlanjutan Pada Desa Wisata

Jenis Desa Wisata	Konsep Keberlanjutan
Desa Wisata Budaya	Mempertahankan budaya lokal, terutama konservasi bangunan tradisional dengan upacara adatnya.
Desa Wisata Pertanian	Mempertahankan keberadaan sawah sebagai obyek wisata sekaligus sebagai mata pencaharian
Desa Wisata Agro	Mempertahankan keberadaan kebun buah, tanaman hias sekaligus budidaya tanaman sebagai sumber penghidupan
Desa Wisata Fauna	Mempertahankan keberadaan ekosistem fauna.
Desa Wisata Kerajinan	Mempertahankan kehidupan pedesaan dengan penekanan budaya guyub dalam pembuatan kerajinan tradisional

Sumber: analisis penulis, 2011.

Dalam kajian awal mengenai desa wisata ini pembahasan masih terbatas pada kemungkinan bahwa desa wisata yang ada di sekitar Sleman dapat merupakan pariwisata



berkelanjutan dan lebih luas lagi merupakan lingkungan berkelanjutan yang membawa manfaat positif bagi kota Yogyakarta. Lihat Gambar 1. Persebaran lokasi desa wisata hampir merata di lingkaran sebelah utara kota Yogyakarta.



**Gambar 6:** Peta Persebaran Desa Wisata di Sleman  
Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Kabupaten Sleman,  
diunduh dan dimodifikasi penulis 2011

Ruang hijau yang berupa lahan pertanian dan perkebunan merupakan dampak positif bagi kota Yogyakarta apabila fenomena desa wisata ini dapat bertahan lama. Namun apabila hanya muncul sebagai gaya hidup sesaat, maka lingkungan berkelanjutan ini tidak dapat diharapkan dapat sungguh-sungguh terwujud. Untuk melihat prospek keberlanjutan desa wisata ke depan perlu dilihat dari sisi tanggapan pelaku, baik itu para penduduk desa yang menyediakan jasa maupun dari sisi pengguna jasa.

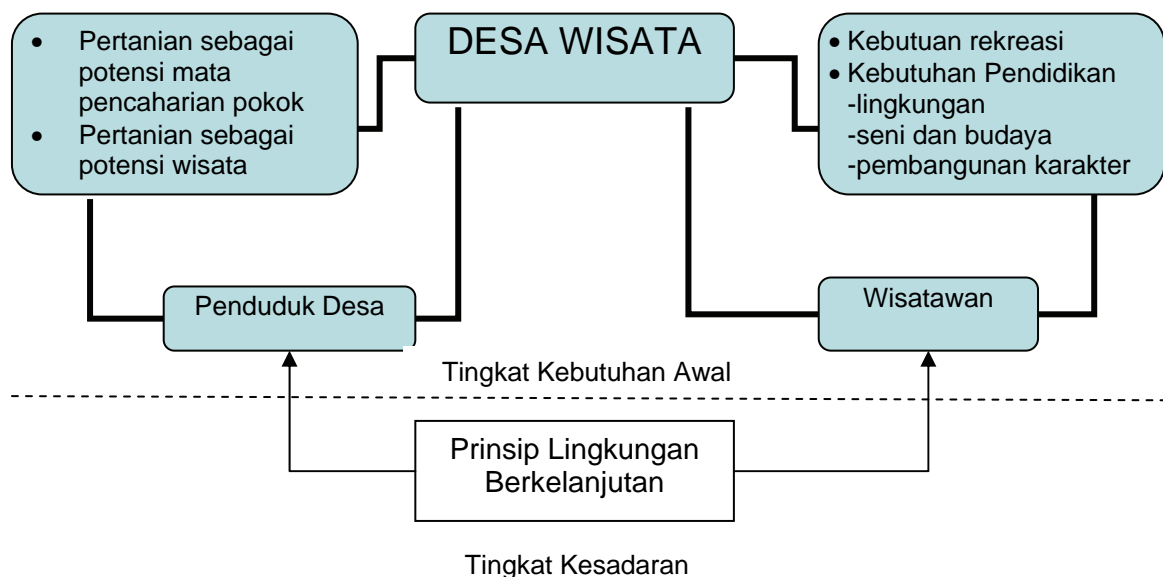
Dari sisi penduduk, tanggapan yang ada sangat positif yaitu dengan kesediaannya untuk tetap mempertahankan lahan pertaniannya sebagai asset milik yang dapat berpotensi ganda (bertani sebagai sumber mata pencaharian utama dan sawah sebagai komoditi pariwisata). Selain itu banyak pula yang kemudian menghidupkan kembali kesenian, upacara-upacara adat, kuliner dan sebagainya yang bersifat tradisi turun temurun dan menjadi kekhasan lokal. Keterlibatan penduduk desa melibatkan kelompok minat yang beragam dari kelompok seni, kelompok budaya, kelompok wirausaha kecil, kelompok kuliner, kelompok petani dan peternak, termasuk juga kelompok anak-anak. Kelompok ini masing-masing mengembangkan minatnya untuk dikonsumsi bersama para wisatawan. Keterlibatan ini membangkitkan kebanggaan akan potensi lokal yang mereka miliki.

Sementara itu dari sisi pengguna jasa atau para wisatawan tanggapan positif sudah terlihat walaupun belum sebesar tanggapan positif dari penduduk setempat. Kelompok



paling dominan dari wisatawan ini adalah kelompok pelajar dari kota-kota besar yang ingin lepas dari kehidupan sehari-harinya yang sibuk dan pengap sekaligus ingin mengetahui dan merasakan kehidupan dengan gaya hidup dekat dan menjadi satu dengan alam. Kelompok lain yang juga terlibat adalah kelompok kecil wisatawan peminat budaya dan seni. Ketertarikan kelompok pelajar ini lebih didorong oleh kebutuhan para pendidiknya untuk membentuk karakter anak didik. Walaupun sudah muncul kebutuhan hidup di pedesaan, namun belum menjadi kesadaran individual untuk ikut serta mendukung prinsip pelestarian nilai-nilai lokal. Mungkin saat ini masih menjadi gaya hidup sesaat yang didorong oleh kebanggaan dari institusi pendidikan yang berhasil memiliki program terkait.

Mengacu pada pendapat Leimann 1999, prinsip lingkungan berkeberlanjutan hanya dapat diterapkan jika ada kesadaran dari pelaku masyarakat untuk melakukan itu. Sedangkan dari gejala munculnya desa wisata saat ini, hal ini baru dalam tahap awal kesadaran terutama dari sisi penduduk desanya, sedangkan dari sisi wisatawan masih dalam tahap gaya hidup sesaat yang lebih didorong dari motivasi gengsi institusi pendidikan. Dengan keterlibatan individu yang memiliki posisi kunci seperti pendidik, motivator, pencinta lingkungan, pencinta seni, maka diharapkan tingkat kesadaran untuk mengaplikasikan prinsip lingkungan berkelanjutan menjadi semakin terwujud.



**Gambar 7:** Diagram Tahapan Pemikiran Lingkungan Berkelanjutan

Sumber : analisis penulis 2011.

Permasalahan akibat transformasi dari kehidupan pedesaan biasa menjadi desa wisata tentu saja sangat mungkin terjadi. Permasalahan teritori ruang terkait dengan keberadaan fasilitas wisata dengan berbagai aktifitasnya merupakan proses awal adaptasi yang harus dilakukan masyarakat desa. Namun adaptasi ini akan dengan segera dapat dilalui apabila tingkat kesadaran sudah dicapai.

## 5. KESIMPULAN

Dari kajian studi kasus Desa Wisata di Sleman ini dapat disimpulkan bahwa fenomena maraknya desa wisata dapat menjadi embrio penerapan prinsip lingkungan berkelanjutan di pinggiran kota (pedesaan) walaupun masih dalam tingkat yang masih sangat awal. Kesadaran bahwa aktifitas di desa wisata adalah merupakan tindakan

mendukung keberlanjutan lingkungan masih harus dipupuk dan didukung oleh berbagai pihak dengan dorongan individual yang memiliki posisi kunci, seperti pendidik, motivator, pencinta lingkungan, pencinta seni.

Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengidentifikasi proses produksi ruang dan proses adaptasi perilaku terkait akibat transformasi desa menjadi desa wisata. Penelitian ini penting dilakukan agar dapat mengantisipasi kerugian yang ditimbulkan dari proses tersebut, terutama perubahan yang bersifat merugikan masyarakat desa secara khusus maupun masyarakat Indonesia secara umum. Kerugian yang harus dihindari adalah hilangnya keseimbangan antara nilai-nilai local dengan masuknya nilai-nilai baru yang modern (baru sama sekali).

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Fandeli, C., 2000, *Pengusahaan Ekowisata*, Penerbit Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Yogyakarta..
2. Friedman, J., 1988, *Life Space and Economic Space : Essay in Third World Planning*, Oxford : Transaction Books.
3. Gunawan, M.P., 1997, *Perencanaan Pariwisata Berkelanjutan*, Penerbit ITB, Bandung.
3. *Leimann, J., 1999, Sustaining Cities*, Mc Graw Hill, New York.
4. Steele, J., 1997, *Sustainable Architecture*, Mc Graw Hill, New York.

-----

## LAWEYANAN: ARSITEKTUR OMAH LAWHEYAN

**Mohamad Muqoffa**

Prodi Arsitektur Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail: [mmuqoffa@yahoo.com](mailto:mmuqoffa@yahoo.com)

### Abstract

*Omah or Jawanese house in Laweyan Surakarta has build as an entity of Jawanese house which has unique architectural characteristic. Based on historic perspective, in the past time amah's Laweyan is the Jawanese house which refer to Kawruh Griya and Kawruh Kalang principles. Because of economic factor, the community of Laweyan has been improving their architectural sense. The economic factor is a significance variable that can cause community life style in architectural design. Then omah's Laweyan has build as house which has unique typology; such as spatial system [is called guna griya] which has being referring to Jawanese house pattern. Building appearance [is called dhapur griya] has being referring to building style which was dominant in early 20th century.*

*This paper is a part of the doctoral research which was conducted in Laweyan Surakarta, Central Jawa, in 2004-2008 periods. This research based on naturalistic paradigm and qualitative method. Omah's as a sample were chosen based on purposive sampling method.*

**Key word:** omah Laweyan, guna griya, dhapur griya, life style

### 1. PENDAHULUAN

Rakitan omah sebagaimana yang dipaparkan dalam teks *Kawruh Griya* dan *Kawruh Kalang*, untuk konteks saat ini sudah tidak mudah ditemukan di lapangan. Kajian Prijotomo (2006) yang menyelenggarakan jelajah "*Griya Jawa*" di Surakarta dan Ponorogo mendapatkan bahwa entitas rumah Jawa ternyata tidak sama dengan rakitan virtual *griya Jawa* sebagaimana yang termuat dalam teks *Kawruh Griya* dan *Kawruh Kalang*. Penelitian pendahuluan tentang rumah Jawa di Surakarta (meliputi wilayah Baluwarti, Kauman, Kemlayan, dan Laweyan); memperlihatkan bahwa terdapat hal yang tidak serupa dengan rakitan rumah Jawa seperti yang termuat dalam teks *Kawruh Griya* dan *Kawruh Kalang*. Satu unsur yang cukup jelas memperlihatkan ketidak serupaan tersebut yakni: penggunaan dinding tembok.

Hasil pengamatan lapangan dan sumber pustaka (Widayanti, 2004; Soedarmono, 2006) menunjukkan bahwa rumah-rumah di Laweyan dibangun pada era 1800-1900 an (meski ada sebuah rumah yang bertahun 1700 an). Saat itu H. Samhudi melalui Sarikat Islam ingin memperjuangkan para pedagang (pengusaha) pribumi yang mengalami diskriminasi ekonomi oleh pemerintah penjajah Belanda (Ricklefs, 2008). Dengan demikian cukup logis jika akselerasi bisnis yang begitu meningkat tajam, lalu memungkinkan para pengusaha di Laweyan melakukan pembangunan rumah berikut perabotannya yang kebanyakan berasal dari Eropa.

### 2. METODE PENELITIAN

Penelitian tentang omah (rumah Jawa) di Laweyan Surakarta, memberi implikasi pada pilihan terhadap taktik penelitiannya. Seperti yang dipaparkan oleh Groat dan Wang (2002) bahwa dalam penelitian arsitektur dapat dimungkinkan dilakukan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengamati macam atau kekompleksan ruang, penggunaan ruang. Selain itu digunakan untuk memasuki dunia abstrak (konstruk) penghuni yang lebih bersifat naturalistik, yang berupa pernyataan-sikap-perilaku penghuni, dan sebagainya.



### 3. OMAH LAWEYANAN: HASIL DAN PEMBAHASAN

Rumah-rumah di Di Batik Laweyan dapat disusun tipologinya berdasarkan beberapa kategori, yaitu sebagai berikut.

#### a. Tipologi Rumah Berdasarkan Kepemilikan

Secara garis besar rumah-rumah di Laweyan ditinjau dari kepemilikannya dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni rumah pengusaha (*juragan*) batik, dan rumah pekerja (buruh) batik. Rumah tipe *juragan* merupakan rumah yang secara kuantitas lebih banyak dibanding rumah pekerja dan mempunyai gugus bangunan majemuk (Tabel 1), yakni: rumah yang memiliki beberapa pukal (masa bangunan).

**Tabel 1** Tipologi Rumah Berdasarkan Kepemilikan


Tipologi Rumah	Tampak
Rumah Juragan	
Rumah Pekerja	

Sumber: Muqoffa, 2010

#### b. Tipologi Rumah Berdasarkan Periode Waktu

Hanya ada satu rumah yang mempunyai angka tahun dan bisa dikonfirmasi maknanya, baik oleh pemilik rumah maupun oleh beberapa narasumber, yakni: rumah milik Bapak Aminoto yang mempunyai angka tahun 1780. Rumah tersebut selama ini oleh komunitas Laweyan dianggap rumah yang paling tua di Laweyan.

**Tabel 2** Tipologi Rumah Berdasarkan Periode Waktu Pembangunan

Periode Waktu	Visualisasi
Awal (1780-1850an)	

Tengah (1851-1950an)	
Akhir (1951-1970an)	


Sumber: Muqoffa, 2010



Dalam penelitian ini rumah tersebut ditetapkan sebagai titik awal periodisasi rumah di Laweyan. Rumah-rumah di Laweyan dapat dibagi menjadi tiga periode waktu pembangunan yakni: rumah-rumah yang dibangun pada periode awal (1780-1850an), rumah-rumah yang dibangun pada periode tengah (1851-1950an), dan rumah-rumah yang dibangun pada periode akhir (1951-1970an).

### c. Tipologi Rumah Berdasarkan Langgam Bangunan

Secara tipologis, rumah-rumah di Laweyan dapat dikategorikan ke dalam tiga tipe langgam, yakni: rumah yang mudah dikenali sebagai bangunan Jawa (ciri ke-Jawa-an), kedua yakni rumah yang telah mengalami pencampuran dengan unsur (langgam) lain, namun secara konseptual masih dapat dikaitkan dengan bangunan Jawa (Tabel 3). Hal tersebut khususnya terjadi pada pola peruangan, bentuk atap dan gugus bangunan, namun di bagian lain mempunyai tampilan (*appearance*) atau *style* yang berbeda, seperti *Indisch*, dan *Art Deco*. Sedang tipe ketiga yakni rumah yang bukan termasuk tipe satu dan tipe dua, cenderung merupakan rumah dengan peruangan dan style “modern” atau kiwari (kontemporer).

**Tabel 3** Tipologi Rumah Berdasarkan Langgam Bangunan

Tipologi Rumah	Visualisasi
Tipe rumah yang mempunyai langgam sebagai bangunan Jawa	

Tipe rumah yang mempunyai langgam campuran: <i>Indisch</i> , dan <i>Art Deco</i>	
Tipe rumah yang mempunyai langgam bangunan modern/ kiwari	

Sumber: Muqoffa, 2010


#### d. Tipologi Rumah Berdasarkan Fungsi Bangunan

Berdasarkan fungsi bangunan, maka rumah-rumah di Laweyan pada konteks masa kini dapat dikelompokkan ke dalam tiga tipologi, yakni rumah yang digunakan sebagai hanya tempat tinggal atau hunian saja, rumah yang digunakan sebagai tempat usaha, dan rumah yang digunakan sebagai tempat tinggal dan sekaligus tempat usaha (Tabel 4). Rumah yang digunakan sebagai tempat usaha saja mencakup kegiatan usaha batik, tempat pertemuan, akomodasi atau hotel, dan warung. Sementara rumah yang digunakan sebagai tempat tinggal dan tempat usaha, mencakup usaha batik, dan pelayanan kesehatan.

**Tabel 4** Tipologi Rumah Berdasarkan Fungsi Bangunan

Tipologi Rumah	Visualisasi
Tipe rumah yang digunakan sebagai tempat tinggal	
Tipe rumah yang digunakan sebagai tempat usaha (hotel)	



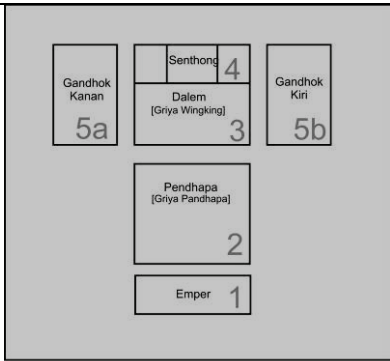

Tipe rumah yang digunakan sebagai tempat tinggal dan usaha	
--	--

Sumber: Muqoffa, 2010

#### e. Tipologi Rumah Berdasarkan Aspek *Guna Griya* (Peruangan)

Rumah-rumah di Laweyan juga dapat dikelompokkan berdasarkan aspek peruangannya (Tabel 5); yakni tipologi rumah yang memiliki *pendhapa* (*griya pandhapa*), dan tipologi rumah yang tidak memiliki *pendhapa* (*griya pandhapa*). Pemeriksaan di lapangan menunjukkan bahwa keberadaan *pendhapa* tersebut juga identik dengan pengelompokkan rumah berdasarkan kepemilikan (pengusaha, pekerja). Rumah yang memiliki *pendhapa* merupakan rumah pengusaha (gugus bangunan majemuk), sebaliknya rumah yang tidak memiliki *pendhapa* merupakan rumah pekerja.

**Tabel 5** Tipologi Rumah Berdasarkan Aspek *Guna Griya* (Peruangan)

Tipologi Rumah	Visualisasi
Tipe rumah yang peruangannya terdapat <i>pendhapa</i>	 <p>1 Emper      3 Dalem      5a Gandhok Kanan 2 Pendhapa    4 Senthong    5b Gandhok Kiri</p>
Tipe rumah yang peruangannya tidak terdapat <i>pendhapa</i>	 <p>1 Emper      3 Dalem      5a Gandhok Kanan 4 Senthong    5b Gandhok Kiri</p>

Sumber: Muqoffa, 2010

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian lapangan, dapat disimpulkan bahwa omah Laweyanan diduga kuat pada awalnya merupakan rumah Jawa yang wujudnya adalah bangunan rumah sebagaimana yang dituliskan dalam naskah Jawa. Namun adanya dinamika sosial, budaya dan ekonomi komunitas Laweyan telah menjadi salah satu faktor yang menentukan pergeseran wujud rumah. Kegiatan usaha batik yang berkembang pesat



membuat komunitas Laweyan mempunyai kemampuan ekonomi yang tinggi untuk menata huniannya, yakni 'omah Laweyan.

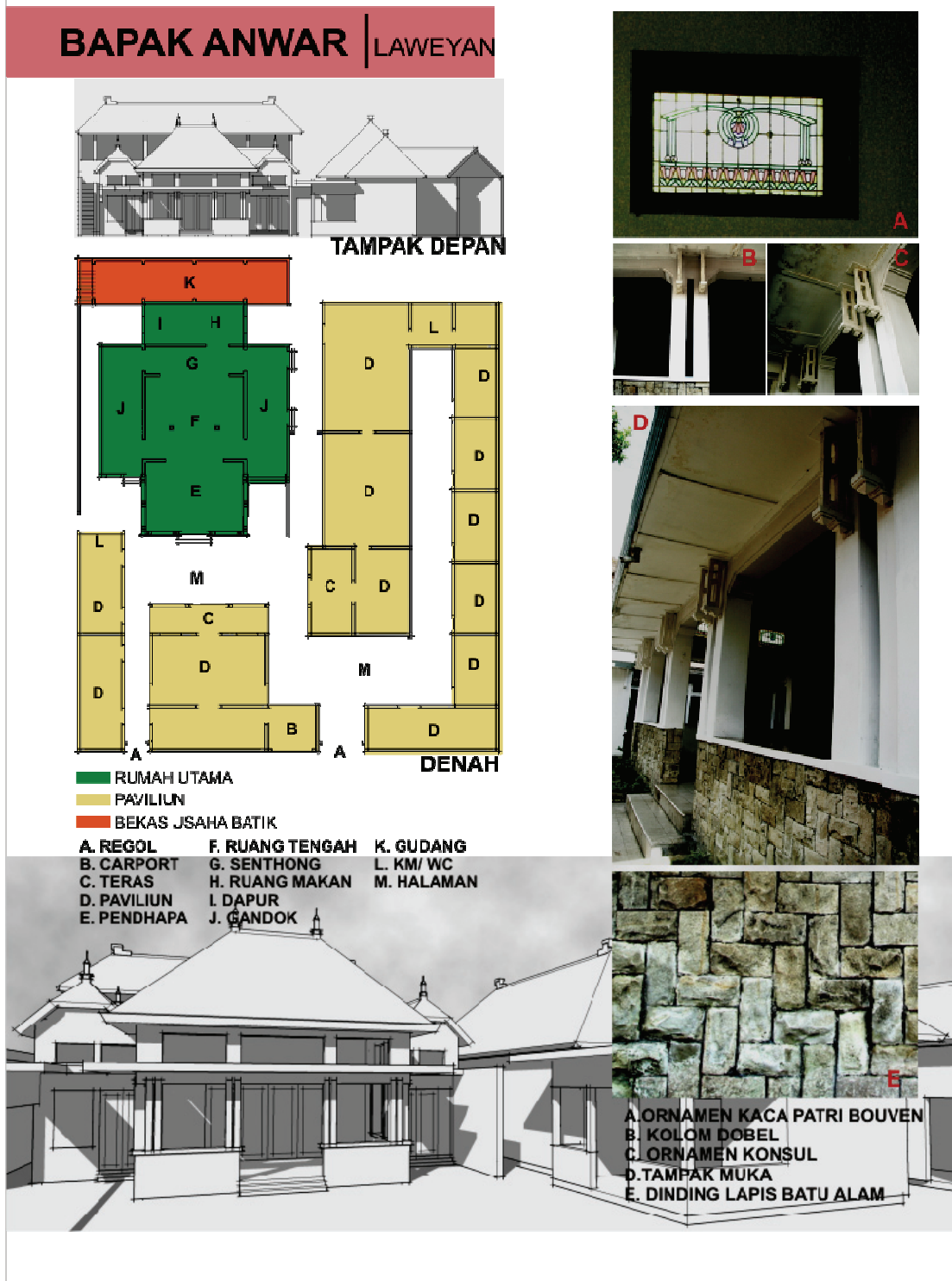
## **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Atas terselenggaranya penelitian doktoral dan tersusunnya paper ini, penulis sampaikan penghargaan dan terimakasih kepada prof Happy Ratna [ITS], prof Johan Silas [ITS], prof Josef Prijotomo, Bapak dan Ibu Kresno, pak Martono, pak Alfa Febela, pak Sulaiman, mas Ipung, pak Anwar, Ibu Erianti, Ibu Hardiyati, Syaiful, Sigit Rahmadi, Dody Aris S, Kesit Hirmawan, pak Maryadi, pak Kadri.

## **6. DAFTAR PUSTAKA**

1. Brenner, Suzanne A., 1990, *Competing Hierarchies: Javanese Merchants and The Priyayi Elite in Solo*, Central Java,
2. Dakung, Sugiyarto, 1982, *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Yogyakarta.
3. Faisal, Sanapiah, 1990, *Penelitian Kualitatif: Dasar-dasar dan Aplikasi*, Yayasan Asih, Asah Asuh, Malang.
4. Groat, Linda; and Wang, David, 2002, *Architectural Research Methods*, John Wiley & Sons, Inc, New York.
5. Hamzuri, 1986, *Arsitektur Tradisional Jawa*, Depdikbud, Jakarta.
6. Kent, Susan, 1990, *Domestic Architecture and The Use of Space: An Interdisciplinary Cross-Cultural Study*, Cambridge University Press, Cambridge.
7. Kridosasono, R.Slamet Soeparno, 1976, penerjemah, Kawruh Kalang, Jawatan Gedung-gedung DPU Surakarta.
8. Muhadjir, Noeng, 2002, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit Rake Sarasin, Yogyakarta.
9. Mloyodipuro, RT., 1987, *Sejarah Laweyan*, Paper Seminar, Surakarta: Pangreh Paheman Widya Budaya.
10. Prijotomo, Josef, 1992, *Ideas and Forms of Javanese Architecture*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
11. \_\_\_\_\_, 2006, (Re-)Konstruksi Pengetahuan Arsitektur Jawa menurut Kawruh Kalang dan Kawruh Griya, Disertasi Program Doktor Arsitektur, Jurusan Arsitektur ITS, Surabaya.
12. Prawiro, Soeto, 1920, penerjemah, Kawruh Griya.
13. Rajiman, 1984, *Sejarah Mataram Kartasura Sampai Surakarta Hadiningrat*, Penerbit Krida, Surakarta.
14. Rendell, Jane; Penner, Barbara; and Borden, Iain, 2000, *Gender Space Architecture: An Interdisciplinary Introduction*, Routledge, London.
15. Ricklefs, MC, 2007, *Sejarah Indonesia Modern*, Penerbit Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
16. Santosa, Revianto Budi, 2000, *Omah: Membaca Makna Rumah Jawa*, Yayasan Bentang Budaya, Yogyakarta.
17. Soedarmono, 2006, *Mbok Mase: Pengusaha Batik di Laweyan Solo Awal Abad 20*, Yayasan Warna Warni Indonesia, Jakarta.
18. Sudradjat, Iwan, 1995, "Materi Kuliah Metodologi Riset Arsitektur", Handout pada Program Magister Arsitektur, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
19. Suratman, Darsiti, 2000, *Kehidupan Dunia Kraton Surakarta 1830-1939*, Penerbit Tamansiswa, Yogyakarta.
20. Tjahjono, Gunawan, 1986, "Cosmos, Center, and Duality in Javanese Architectural Tradition: The Symbolic Dimension of House Shapes in Kotagede and Surroundings", Desertasi Doctor of Philosophy in Architecture, Berkeley: University of California.
21. Widayati, Naniek, 2004, *Settlement of Batik Entrepreneurs in Surakarta*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.

KASUS OMAH LAWEYANAN:



## Pengembangan Horizon Kesadaran Mikro Kosmos - Makro Kosmos Sebagai Gaya Hidup Dalam Perencanaan Kota Hijau

o/ Alvin Hadiwono<sup>1</sup>

e-mail : [alvinhadiwono@gmail.com](mailto:alvinhadiwono@gmail.com)



### Abstrak

Keberlanjutan (sustainable) kehidupan merupakan harapan utama yang diperjuangkan umat manusia dalam dunia ini. Tetapi usaha menuju harapan ini, sepertinya terhambat justru ketika manusia meng-agung-agungkan perkembangan teknologi yang dilandasi paradigma ilmiah dari akal. Gaya hidup Modern yang ditopang oleh teknologi telah memunculkan dampak krisis lingkungan hidup. Di samping itu, penciptaan konsep-konsep keberlanjutan di berbagai sisi kehidupan untuk mengatasi krisis tersebut, seperti green architecture dan green city justru dimanfaatkan oleh banyak pengembang, praktisi hingga badan pemerintah untuk meraih keuntungan. Hal ini dikarenakan sifat roh antroposentrisme yang sulit dilampaui oleh konsep-konsep keberlanjutan yang diciptakan manusia melalui akal rasionya. Maka perilaku dan gaya hidup manusia Modern semestinya dibersihkan dan diimbangi pada tataran psikologis dengan nilai-nilai kearifan lokal yang sederhana namun bersifat spiritual. Salah satu nilai kearifan lokal yang utama adalah pencerapan, penghayatan dan kesadaran tentang mikro kosmos – makro kosmos. Pemahaman tentang nilai ini dapat digunakan sebagai landasan jiwa dalam berpikir, bertindak dan berbicara dalam kehidupan sehari-hari manusia. Lebih jauh lagi, pemahaman ini dapat dijadikan pengendali roh antroposentrisme sekaligus panduan desain yang arif dalam perencanaan kota yang ideal dan berkelanjutan.

Kata kunci : kesadaran, kota hijau, kearifan lokal, mikro kosmos, makro **kosmos**

### 1. Pengantar

Kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan gagasan atau pandangan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bersifat baik yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Pandangan seperti ini terkait erat dengan sifat *kelembagaan tradisional*, *kontekstualitas yang ketat* sekaligus bersifat *universal*.

Kelembagaan tradisional berarti menyangkut kehidupan dan budaya yang tumbuh dengan sendirinya dan bersifat lokal di sebuah daerah. Hal ini berbeda dengan nilai-nilai budaya modern dari dunia Barat yang menyusup ke berbagai belahan dunia. Karena

---

<sup>1</sup> Pengajar Tetap Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur Universitas Tarumanagara, Jakarta

tumbuh secara alami dan bersifat lokal, maka nilai kearifan lokal cenderung ditemukan pada budaya-budaya tradisional. Jangkauan hidup yang tidak luas secara fisik pada budaya tradisional memiliki sifat kontekstualitas yang ketat. Kontekstualitas ini menyatukan seluruh unsur baik itu fisik maupun metafisik yang ada di sebuah lingkungan dimana sebuah kearifan lokal tumbuh.

Di sisi lain, mungkin terdengar paradoks tentang kearifan lokal yang bersifat universal, padahal jelas sifat lokal membuat ruang gerak mereka terbatas. Universalitas dalam konteks kearifan lokal haruslah difahami dalam dimensi yang lebih luas dan utuh. Bahwa kehidupan ini bertingkat-tingkat, bahwa di dalam yang satu terdapat segalanya. Bahwa di dalam diri segala sesuatunya memiliki jalur komunikasi dengan segala sesuatu yang lain secara holistik. Universalitas kearifan lokal menyangkut hubungan mistis antara makro kosmos dan mikro kosmos.

## **2. Intisari Nilai Kearifan Lokal :**

### **Kesadaran Mikro Kosmos – Makro Kosmos**

Nilai kearifan lokal pada tingkatan inderawi mempunyai jumlah yang banyak sekali, bahkan di setiap daerah berbeda-beda. Pada umumnya berupa nasehat-nasehat maupun pantangan-pantangan yang cenderung tidak dapat difahami dengan rasio. Nilai-nilai tersebut pada umumnya mengiringi kehidupan penduduk setempat mulai dari proses kelahiran hingga kematian, agar pergerakan ini dapat berjalan baik tanpa mengganggu keseimbangan dari berbagai dimensi kehidupan yang ada.

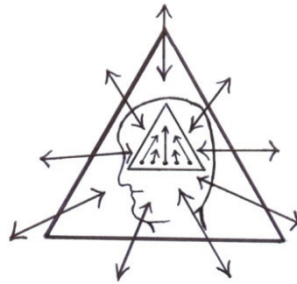
Nilai-nilai kearifan lokal tumbuh bukanlah tanpa alasan, melainkan alasannya bersifat intuitif yang biasanya hanya dapat ditemukan pada orang-orang yang dianggap suci atau kepala suku. Mereka dipercaya dapat berkomunikasi dengan berbagai dimensi kehidupan yang ada dimana tidak dapat dilakukan oleh penduduk setempat.

Fenomena nilai kearifan ini memang tampil dalam bentuk yang berbeda-beda pada tataran wujud inderawi. Hal ini dikarenakan adanya konteks ruang dan waktu yang berbeda-beda dari tiap daerah. Misalnya pada nilai kearifan dari suku-suku yang tersebar di bumi Nusantara. Kita menemukan perbedaan mulai dari jenis makanan, bahasa daerah, baju adat, upacara ritual saat lahir, musim tanam, upacara komunikasi dengan makhluk yang lebih tinggi, ritual kematian dan sebagainya. Tapi pola dari proses dari semua aktivitas yang berbeda-beda itu memiliki kesamaan. Kesamaan dimana memandang bahwa kehidupan /alam memiliki banyak dimensi, dari tingkat mikro kosmos hingga makro kosmos.

Manusia dapat dilihat sebagai mikro kosmos maupun makro kosmos. Sebagai mikro kosmos manusia memiliki kewajiban untuk selalu rukun dan terbuka terhadap makro kosmos seperti gunung, laut, hamparan padi di sawah cuaca, bumi dan sebagainya. Sebagai makro-kosmos manusia juga memiliki kewajiban untuk rukun dan terbuka terhadap mikro-kosmos seperti binatang, batu, peralatan berburu dan sebagainya. Mikro kosmos tidak berarti harus tunduk kepada makro kosmos, demikian pula sebaliknya. Keduanya saling mempengaruhi dan menunjang agar proses kehidupan terus berjalan, terutama pada kesadaran manusia dalam kehidupan sakral maupun profan.

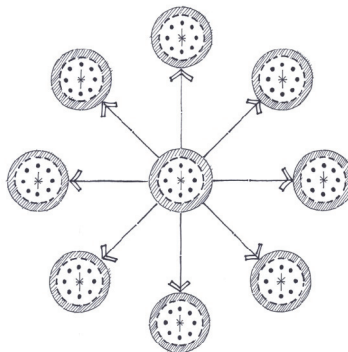
Mikro kosmos dan makro kosmos, tidak dapat difahami dengan akal rasio begitu saja. Ia membutuhkan kemampuan lain dalam diri kita, yakni *kesadaran*. Kesadaran adalah sebuah kemampuan untuk melintasi berbagai dimensi hidup pada alam kehidupan secara

keseluruhan, dimana pada akhirnya dapat memahami segala sesuatunya pada dirinya sendiri, bukan difahami melalui akal rasio.



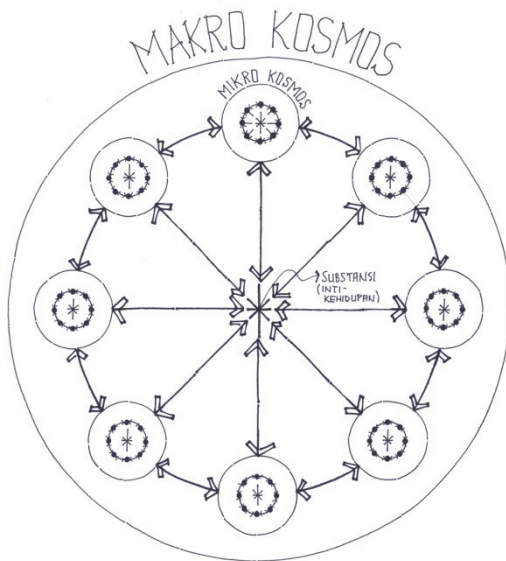
**Ilustrasi Makna Mikro Kosmos – Makro Kosmos**  
*Sumber gambar : Katharsis; hal 138; Alvin Hadiwono*

Dengan demikian, memahami mikro kosmos makro kosmos sama dengan memahami Intisari nilai kesadaran dari kearifan lokal. Dalam konteks kesadaran mikro kosmos – makro kosmos tidak mengenal subjek atau pun objek. Manusia tidak dipandang sebagai pusat yang mengatur segala sesuatu di luarnya, melainkan manusia hanyalah sebagai salah satu komponen alam yang kadang harus pasif untuk membiarkan segala sesuatu di sekitarnya aktif, agar proses kehidupan menjadi lebih mudah, alami dan berkesinambungan (sustainable).

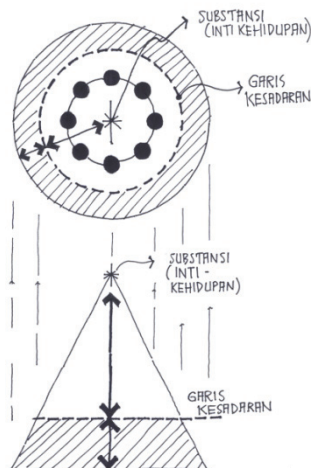


**Skema Subjek/Objek sebagai Pusat**

Setiap objek memiliki hubungan, tetapi ikatan hubungan itu diamati dari satu objek yang memiliki kesadaran terbatas dan cenderung menjadi pusat pengamat (ego). Garis putus-putus pada objek pusat adalah garis batas kesadaran. Ini semacam tembok mental yang membuat objek pusat tidak dapat melihat segala sesuatu di luarnya dengan murni. Pola alam yang sesungguhnya tentang segala sesuatu tertutup oleh tembok mental tersebut. Pada area lingkaran yang diarsir miring adalah wilayah inderawi (akal rasio) yang dipakai untuk memahami realitas di luarnya. Akal rasio bekerja sendiri tanpa menyadari apa yang ada dalam dirinya, apalagi sampai substansi (inti kehidupan) – simbol \* pada gambar di atas.



**Skema Mikro Kosmos – Makro Kosmos**



Setiap mikro kosmos pada dirinya sendiri telah menghilangkan batas-batas kesadaran yang berupa tembok mental. Maka di dalam setiap mikro kosmos juga menyadari atau terefleksi tentang adanya makro kosmos. Semuanya terangkai dan setara. Masing-masing memiliki masa aktif dan pasifnya sendiri. Ketika kesadaran mikro kosmos – makro kosmos tercapai maka subjek dan hubungan telah melebur jadi satu dan tidak dapat dipilah.

Substansi (inti kehidupan) = \* menjadi sumber yang mengatur fenomena peleburan tersebut.

Gambar di samping menunjukkan lebih detail dari fenomena pergerakan garis kesadaran yang ada. Garis kesadaran dapat naik dan turun, pada diagram segitiga. Atau pada skema lingkaran, garis kesadaran dapat bergerak menuju substansi (inti kehidupan). Jika garis kesadaran sudah melampaui substansi tersebut, maka kesadaran makro kosmos – mikro kosmos tercapai.

### 3. Perencanaan Kota Hijau Melalui Horizon Kesadaran

#### Mikro Kosmos – Makro Kosmos

Kota hijau merupakan sebuah konsep yang bergaung saat situasi kehidupan manusia dan kondisi alam mengarah kepada kerusakan, pencemaran dan munculnya ancaman krisis energi. Situasi ini merupakan akibat panjang dari paradigma modern yang mengandalkan secara total penalaran ilmiah (akal rasio) yang berkembang sejak beberapa abad lalu dalam mengembangkan dunia.<sup>2</sup>

Konsep kota hijau yang berkembang saat ini, sebenarnya masihlah berlandaskan paradigma ilmiah yang sama, hanya saja lebih berfokus kepada kesinambungan energi (sustainable). Berbagai analisa dan perhitungan dengan rumus fisika Newtonian dalam

<sup>2</sup> Fritjof Capra; *Titik Balik Peradaban – Sains, Masyarakat dan Kebangkitan Kebudayaan*.



perencanaan memperlihatkan hasil kesinambungan energi dan pengurangan pencemaran secara signifikan. Dalam aplikasi, hal ini memperlihatkan hasil yang memuaskan, yang mana teramati secara inderawi melalui angka-angka perhitungan dan pengukuran yang muncul. Sebagai gambaran, salah satu rumusan penting dari konsep kota hijau adalah perbandingan lahan yang terbangun : penghijauan, adalah **70%:30%**. Pemenuhan rumusan ini, terbukti dapat mengurangi CO<sub>2</sub> yang beredar di lingkungan kota. Gambaran lain misalnya pengurangan pemakaian material kaca pada bangunan-bangunan di kota. Hal ini diharapkan dapat mengurangi suhu di perkotaan yang semakin tinggi dan tak terkendali.

Berdasar hasil penelitian dan aplikasi, kedua sub konsep dari kota hijau di atas memperlihatkan hasil yang sesuai harapan. CO<sub>2</sub> berkurang diikuti suhu yang menurun. Yang perlu disadari adalah pengukuran ini menggunakan **instrumen tertentu** dan memiliki syarat ilmiah dapat diindera/diamati manusia secara fisik. Hal ini memperlihatkan bahwa fenomena kerusakan lingkungan hanya dilihat dari satu atau beberapa penyebab secara terpisah. Keterpisahan ini dikerenakan takdir manusia yang mengamati realitas dengan indera yang terpecah-pecah<sup>3</sup> pula. Mulai dari pengamatan, uraian masalah hingga solusi berupa konsep, semua itu berdasarkan informasi yang terpotong-potong. Dengan demikian apakah ada jaminan bahwa berkurangnya CO<sub>2</sub> dan penurunan suhu berlangsung terus?! Apakah dengan hal ini siklus ekologi perkotaan dapat berputar seimbang?! Dalam rentan waktu yang lebih panjang kemungkinan ditemukan penyebab lain terjadinya kerusakan lingkungan, atau pun solusinya. Yang lebih ekstrim, ada kemungkinan penurunan suhu tidak selalu berarti lingkungan tidak rusak, dan tidak menjamin siklus ekologi berjalan seimbang. Semua konsep yang berlandaskan akal rasio (ilmiah) bersifat tambal sulam dan sementara, yang justru banyak menghabiskan banyak energi, yang mana sebenarnya dapat dibuat lebih mudah dengan membiarkan alam mengekspresikan sendiri gerak dan energinya.

Lebih jauh perlu diketahui pula bahwa konsep kota hijau hanyalah sebuah konsep ekologi yang bergerak dalam dunia arsitektur perkotaan. Sedang pada realitas yang sebenarnya, ekologi ada di berbagai sisi kehidupan manusia. Dan sekali lagi, pikiran dan keseharian kita dipaksa melihat realitas menjadi bagian per bagian lagi.

Yang digaungkan oleh dunia tentang konsep kota hijau, hanyalah sebuah konsep parsial sebatas dapat diindera atau bekerja dalam konteks ilmiah rasional. Ini tidak mewakili alam secara keseluruhan, melainkan alam dalam konteks ilmiah. Untuk itulah dibutuhkan kearifan lokal dengan kesadaran mikro kosmos – makro kosmos dalam memahami alam dan kota hijau.

Langkah pertama untuk memahami dan merencanakan konsep kota hijau melalui horizon kesadaran mikro kosmos - makro kosmos adalah memposisikan dan mendefinisikan kembali kota hijau itu sendiri. Kota hijau harus dipandang tidak sebagai pusat yang mengamati, ia hanyalah sebuah konsep yang setara dengan konsep-konsep ekologi lainnya pada bidang hidup yang lain, seperti green politic, green economics, green society dan sebagainya. Semua konsep ini harus bekerja sama pentingnya. Hanya karena terjebak di dalam spesialisasi modernitas, kita akan mengatakan sulit bagi seseorang untuk menguasai konsep hijau yang tersebar di berbagai bidang hidup itu. Kalau pun kita berusaha keras untuk mempelajari semuanya, itupun tidak menyentuh esensi alam seutuhnya, karena semua itu masih difahami pada tataran ilmiah rasional.

---

<sup>3</sup> Alvin Hadiwono; *Terbentuknya Alam Semesta dan Kemerosotan Mental*.



Untuk itulah nilai kearifan lokal berperan, kesadaran manusia tidak boleh berada sepenuhnya pada konsep kota hijau versi ilmiah rasional, karena alam difahami dalam bentuk tidak utuh. Banyak aliran energi alam tidak terukur, yang tidak dapat dijangkau oleh paradigma ilmiah tersebut. Maka, perencanaan kota hijau yang ideal tidak hanya mengandalkan teknologi ciptaan rasio manusia, tetapi harus direfleksikan dengan nilai kesadaran yang berasal dari kearifan lokal : makro kosmos - mikro kosmos.

Kesetaraan hubungan antara semuanya menjadi hal yang penting. Seperti yang telah diuraikan di atas, manusia harus menaikkan garis kesadaran atau mematahkan tembok mental yang ada, baru ia dapat *melihat* konstelasi dan gerak sesungguhnya dari unsur-unsur yang ada di semesta ini, pada dirinya sendiri.

Berikut diuraikan tahapan-tahapan yang lebih bersifat praktis, bagaimana seharusnya perencanaan kota hijau yang dasari oleh kearifan lokal makro kosmos – mikro kosmos dilakukan.

### **1. *Pengamatan Diam.***

Menghilangkan konsepsi nilai positif dan negatif (dualistik). Sebuah kota yang tercemar, tidak berarti tercemar. Identitas tercemar muncul karena ada kriteria dari kondisi ideal tertentu yang dituntut untuk dipenuhi. Pada sisi yang lain, yang ideal pun bersifat sementara. Oleh karena itu, apapun yang muncul dalam pikiran kita tentang konsep ideal terhadap perencanaan kota hijau harus didiamkan.

Ini mungkin terlihat seperti sebuah tindakan mundur, tapi sebenarnya kemunduran ini justru untuk melihat keseluruhan realitas alam lebih luas dan murni. Sehingga hal-hal yang tertutup oleh konsepsi ideal tadi, dapat tampil apa adanya. Kearifan lokal dengan kesadaran makro kosmos – mikro kosmos menuntut kesadaran untuk mengosongkan diri (ego), sehingga tampilan realitas yang sesungguhnya dapat terlihat.

### **2. *Pemahaman Pola Tanpa Menilai***

Setelah penampilan apa adanya dari sebuah karakter kota muncul, maka rangkaian pola-pola-nya pun muncul. Definisi pola di sini identik dengan apa yang dikemukakan oleh Christopher Alexander dalam bukunya *The Pattern Language*.<sup>4</sup> Pola tampil dalam bentuk bahasa. Tampilan bahasa pola tergantung dari 4 hal yaitu : tempat, pelaku, waktu kejadian dan pola batas-batas ruang. Kesemuanya terangkai bagaikan kode DNA yang berada di suatu lingkungan yang membentuk karakter kota. Pola ini adalah sebuah kode yang menunggu untuk dikembangkan. Berikut disajikan analogi antara bahasa yang kita gunakan sehari-hari dengan bahasa pola.

---

<sup>4</sup> Alvin Hadiwono; *Cara Membangun Abadi (Christopher Alexander)* – Sebuah Makalah yang termuat dalam majalah Arsitektur SKETSA edisi "Metode". Dapat juga dibaca langsung pada buku "The Timeless Way of Building ~ Christopher Alexander.

Bahasa	Bahasa Pola
Kata-kata	Pola
Tata Bahasa dan makna yang menentukan hubungan-hubungan dari kata-kata yang ada	Pola yang mengatur hubungan antar pola
Kalimat	Bangunan dan Tempat

Sumber : Alexander, Christopher. *The Timeless Way of Building*; hal : 187

### 3. Menyisipkan Kode Pertumbuhan Yang Berkelanjutan (*sustainable*)

Kode atau pola bahasa yang ditemukan pada sebuah lingkungan kota harus dikembangkan dengan menyisipkan kode atau pola bahasa yang sejalan. Dengan demikian pertumbuhannya ke masa depan dapat berjalan lebih alami melalui proses pengikatan dari setiap unsur yang ada. Fenomena perencanaan kota seperti ini tidaklah sama dengan perencanaan kota tambal sulam. Seperti mengamati kota bagian per bagian, lalu menempelnya dengan konsep/solusi yang sebenarnya hanya menyelesaikan permasalahan sementara dan hanya pada bagian tertentu saja.

Pertumbuhan alami dengan penyisipan kode yang sesuai pada sebuah karakter kota lebih bersifat holistik, karena seleksi dan penyatuan unsur-unsur yang ada lebih mengikat. Hal ini pada akhirnya menciptakan *lokal genius* yang kuat, yang ditopang oleh roh (spirit) dari segala sesuatu yang ada di lingkungan kota tersebut. Di sisi lain, sifat holistik tersebut menyiratkan sifat kesetaraan, antara makro kosmos – mikro kosmos. Manusia yang berada di dalam lingkungan kota tersebut merupakan bagian yang ikut berperan dalam totalitas dari realitas pertumbuhan perkotaan yang ada.

### 4. Pertumbuhan Kota Hijau Yang Sesungguhnya

Seperti menanam benih atau kode yang tepat untuk menumbuhkan sebuah kota, seperti membiarkan sekuntum bunga mawar tumbuh apa adanya, inilah yang seharusnya menjadi makna baru pada konsep kota hijau. Hijau harus diartikan sebagai kealamian dalam pertumbuhan dan hal ini tidak dapat dilakukan dengan hanya mengandalkan akal rasio saja. Kesadaran akan kearifan lokal makro kosmos – mikro kosmos dibutuhkan untuk menemukan kode / bahasa pola dari sebuah lingkungan perkotaan. Sedang perangkat-perangkat akal rasio hanya sebagai alat untuk *memanifestasikan*-nya ke dalam kehidupan.

Pada akhirnya, perencanaan kota hijau yang ideal tidak hanya mengandalkan teknologi ciptaan rasio manusia, tetapi harus direfleksikan dengan nilai kesadaran yang berasal dari kearifan lokal, yang terutama dan yang terangkum dalam kesadaran makro kosmos – mikro kosmos.

~~~

#### 4. Literatur Penunjang

1. Capra, Fritjof, *Menyatu Dengan Semesta : Menyingkap Batas antara Sains dan Spiritualitas*. Yogyakarta : Fajar Pustaka, 1999.
2. \_\_\_\_\_, *Titik Balik Peradaban : Sains, Masyarakat dan Kebangkitan Budaya*. Yogyakarta : Bentang, 2000.
3. Hadiwono, Alvin, *KATHARSIS : Sebuah Catatan Perjalanan Menuju Pemahaman Diri dan Alam Semesta*. Jakarta : Granit, 2007.
4. \_\_\_\_\_, *Cara Membangun Abadi* (Christopher Alexander) – Sebuah Makalah pada Majalah Arsitektur SKETSA edisi Metode.
5. \_\_\_\_\_, *Terbentuknya Alam Semesta dan Kemerosotan Mental*, – Sebuah Essay Panjang.
6. Low, Nicholas, *The Green City : Sustainable Homes Sustainable Suburbs*. UNSW Press, 2005.
7. Sartini, *Menggali Kearifan Lokal Nusantara Sebuah Kajian Filsafati – Jurnal Filsafat UGM*.
8. Soderstrom, Mary, *Green City : People, Nature, and Urban Places*. Vehicule Press, 2006.
9. Zukaf, Gary, *The Dancing Wu Li Masters*. Yogyakarta : Kreasi Wacana, 2003.

~~~

## **Ekspresi Privasi pada Rumah Tinggal Keluarga Muslim di Malang**

**Etikawati Triyosoputri W.<sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup>Jur. Tek. Arsitektur Unmer Malang, E-mail: etika\_triyoso@yahoo.com

### **ABSTRAK**

*Arsitektur sebagai karya manusia lahir dari jantung kebudayaan sebaiknya akrab dengan lingkungannya. Rumah tinggal di sebuah lingkungan memerlukan ruang privasi guna menjaga kegiatan penghuninya yang dapat memisahkan dengan ruang publik. Islam mengatur privasitas dalam rumah dan menghormati tamu - bagian dari publik – sebagai nilai ajaran agama. Nilai-nilai agama islam diperoleh dari kegiatan anggota keluarga dalam mengikuti kajian-kajian di masjid lingkungannya dengan tingkat keseringan yang cukup tinggi. Pembentukan ruang-ruang privasi pada rumah tinggal keluarga muslim tipe sederhana diekspresikan dengan menempatkan elemen pembatas atau hijab. Tingkat kepembatasan ruang cukup efektif yaitu dengan memanfaatkan dinding yang ada dari rumah awalnya. Penggunaan dinding bata merupakan material yang cukup tepat untuk menjaga kegiatan privasi karena bisa menutup secara visual dan audio dibandingkan dengan material lain pada rumah tipe sederhana.*

**Kata Kunci** – Rumah tinggal, keluarga muslim, privasi, ekspresi.

### **1. PENDAHULUAN**

Arsitektur sebagai karya manusia lahir dari jantung kebudayaan yang sebaiknya akrab dengan alam sebagai lingkungannya agar alam dan kebudayaan menjadi lestari. Rumah tinggal adalah perwujudan arsitektur bagi penghuninya. Ruang-ruang dalam sebuah rumah tinggal tersusun dari berbagai elemen. Ruang-ruang tersebut juga memperhatikan aspek pemintakatannya (zona-zona) – baik zona publik, semi privat maupun sangat privat. Pembangunan rumah tinggal massal oleh para pengembang banyak mengurangi peranan dan pengaruh calon penghuni/pemilikinya. Dalam hal ini para pengembang kadang-kadang kurang memperhatikan karakter calon penghuninya, misalnya karakter atau *life style* penghuni yang memegang dan menerapkan nilai-nilai agama islam dalam hidup dan kehidupannya, oleh karenanya beberapa penghuni/pemilik melakukan perubahan/renovasi pada rumah tinggalnya ketika atau saat dihuni baik untuk kepentingan fungsi maupun pembentukan citranya.

Rumah islami adalah rumah yang tidak menutup diri dengan dunia luar (Rahmannullah; 2009) sehingga tetap memungkinkan interaksi dan hubungan sosial dengan lingkungan sekitar dengan baik. Rahmannullah (2009) lebih lanjut menyebutkan bahwa rumah adalah tempat yang dipakai seseorang untuk melindungi kebiasaan-kebiasaan tabiat dan dapat melepaskan diri dari ikatan masyarakat. Dengan demikian tubuh penghuninya bisa istirahat dan jiwa bisa tenang. Istirahat baik secara fisik maupun psikis dengan tenang akan membangkitkan kesegaran dan ketenangan badan dan pikiran sehingga produktifitas meningkat. Rumah yang bisa menciptakan kenyamanan penghuninya memerlukan kecukupan privasi.

Pembatas/penghalang ruang yang membatasi secara visual dan audio merupakan elemen yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah keadaan/suasana privasi di rumah. Pembatas atau tabir dalam bahasa Qur'an disebut 'hijab'. Hijab/pembatas diperlukan untuk menjaga dan menutupi sesuatu/bagian bagi yang tidak diperkenankan melihat sesuatu yang ditutupi tersebut. Sesuatu/bagian yang ditutupi agar tidak terlihat dalam istilah agama islam disebut aurat.

Permasalahan penelitian ini ialah bagaimana perwujudan/pengekspresian/pembentukan privasi di rumah tinggal muslim; apakah elemen pembatas antara ruang publik dan ruang privat merupakan cara penghuni/pemilik rumah mengekspresikan privasi mereka; dan, elemen pembatas yang bagaimanakah yang paling banyak digunakan untuk mengekspresikan privasi penghuni/pemilik rumah.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dengan cara apa dan bagaimana ekspresi privasi dalam rumah tinggal sebuah keluarga muslim yang menerapkan nilai-nilai agama dalam rumah tinggalnya, serta untuk mengetahui elemen pembatas apa yang banyak digunakan sebagai cara untuk mengekspresikan privasi di rumah tinggalnya.

Adapun manfaat penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu merencanakan dan merancang arsitektur rumah tinggal islami; dan sebagai rekaman data yang nyata serta lengkap (*database*) tentang pembentukan privasitas di rumah tinggal keluarga muslim; serta bagi para pengembang dan pelaku industri konstruksi agar memperhatikan karakter/*life style* calon *user*-nya sebagai bentuk kepedulian dan tanggungjawab.

## 2. KAJIAN PUSTAKA & METODOLOGI

### Rumah Tinggal Islami

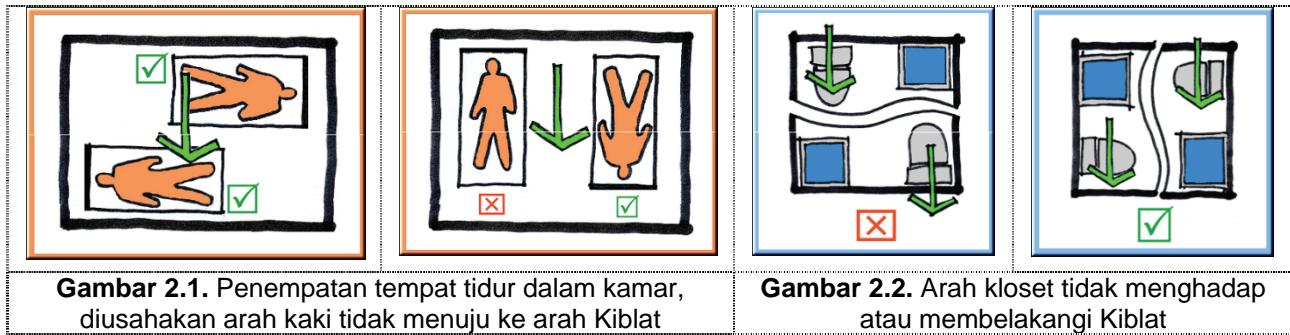
Rumah tinggal islami adalah bangunan yang digunakan untuk tinggal dan menghuni yang dipedomani dan didasari oleh ajaran islam dari Qur'an dan Hadis. Penghuni rumah dapat melakukan semua kegiatan baik yang bersifat hubungan dengan manusia (*hablum minannas*) maupun dengan Allah SWT tuhanNya (*hablum minalloh*), kontek lingkupnya adalah sosial, privat, maupun ibadah. Kegiatan itu harus dapat dilakukan dengan benar dan tenang (khusyu') bila fisik dan suasanaNya mendukung.

Pemintakatan ruang-ruang dalam rumah tinggal terdiri dari daerah/zona privat maupun publik. Arfah (2008) menyebutkan bahwa kamar tidur termasuk bagian yang vital, namun bukan berarti harus diisi perabot yang mewah, yang terpenting adalah suasana nyaman sehingga menjadikan orang yang lelah dapat istirahat dengan tenang. Ruang tidur masuk daerah ruang yang memerlukan privasi tinggi sehingga masuk kategori zona privat. Ruang tamu adalah ruang yang diperuntukkan menerima dan menjamu tamu masuk kategori zona publik. Memuliakan dan menjamu tamu sangat dianjurkan bahkan menjadi hak bagi tamu untuk mendapatkannya.

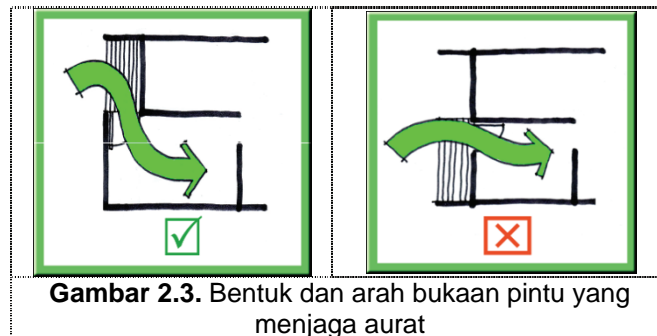
Penghormatan kepada tamu dalam islam adalah membuat kondisi nyaman bagi tamu yang datang bersilaturahmi/berkunjung. Selain menjamu dengan hidangan hendaknya tamu juga tidak melihat dan atau mendengar apa yang sedang terjadi/berlangsung di keluarga tersebut dan sebaliknya meskipun ada tamu keluarga tersebut tetap bisa melakukan aktivitas/kegiatan kesehariannya. (Zuber S. Abdullah, 2009; wawancara). Dari sini terlihat bahwa tamu tidak melihat atau mendengar apa yang sedang terjadi/berlangsung di keluarga tersebut dapat membuat rasa nyaman dan tenang, sedangkan keluarga tidak merasa terganggu aktivitasnya dengan kehadiran tamu, maka islam sangat menjaga privasitas keluarga.

Batasan dalam perencanaan unit rumah ataupun pemukiman rumah islami dapat dibagi berdasarkan: (Tim Perencana; 2008):

- a. Fungsi, Sebagai tempat tinggal, berteduh, sekaligus madrasah, maka rumah menjadi tempat yang sangat pribadi bagi perorangan ataupun keluarga.
- b. Orientasi, dalam ajaran Islam tidak mengenal batasan orientasi, kecuali yang berhubungan dengan arah Kiblat. Maka orientasi rumah atau pemukiman bebas menghadap atau berhubungan dengan berbagai arah, baik arah mata angin ataupun arah-arah yang sesuai dengan suatu ajaran atau kepercayaan tertentu. Ruang-ruang yang direncanakan di dalam rumah hendaknya berpegang kepada arah orientasi yaitu Kiblat.



- c. Bentuk, Arsitektur Islam tidak mengenal suatu gaya tertentu, karena Islam berkembang di seluruh bagian dunia yang berbeda negara dan kebudayaan, juga dalam bidang seni bangunan, interior, ataupun arsitektur.



Rahmannullah (2009), panduan umum untuk 'membangun' rumah islami antara lain adalah Adab/tatacara merendahkan suara, menjaga rahasia dan tidak membuat gaduh; Bersikap sederhana dalam makan, minum dan gaya hidup; Berbuat baik kepada tetangga, menghormati tamu dan bersilaturahmi; serta, Menjaga adab masuk dan keluar rumah. Dari panduan ini dikemukakan prinsip praktis arsitektural dalam menata rumah yang islami, antara lain: dalam penataan bentuk dan ruang, hendaknya desain rumah sederhana, indah tetapi tidak berlebihan atau glamor; dinding pagar tidak terlalu tinggi; pintu utama dan teras tidak diletakkan lurus dengan ruang tamu agar apabila pintu dibuka tamu tidak langsung melihat isi seluruh rumah; ruang tamu tidak langsung bersambung dengan ruang-ruang lain.

Jadi rumah islami adalah rumah yang memungkinkan penghuninya untuk saling bersilaturahmi dan berinteraksi baik antar anggota keluarga maupun dengan tamu yang hadir, sementara privasi masing-masing bisa terjaga.

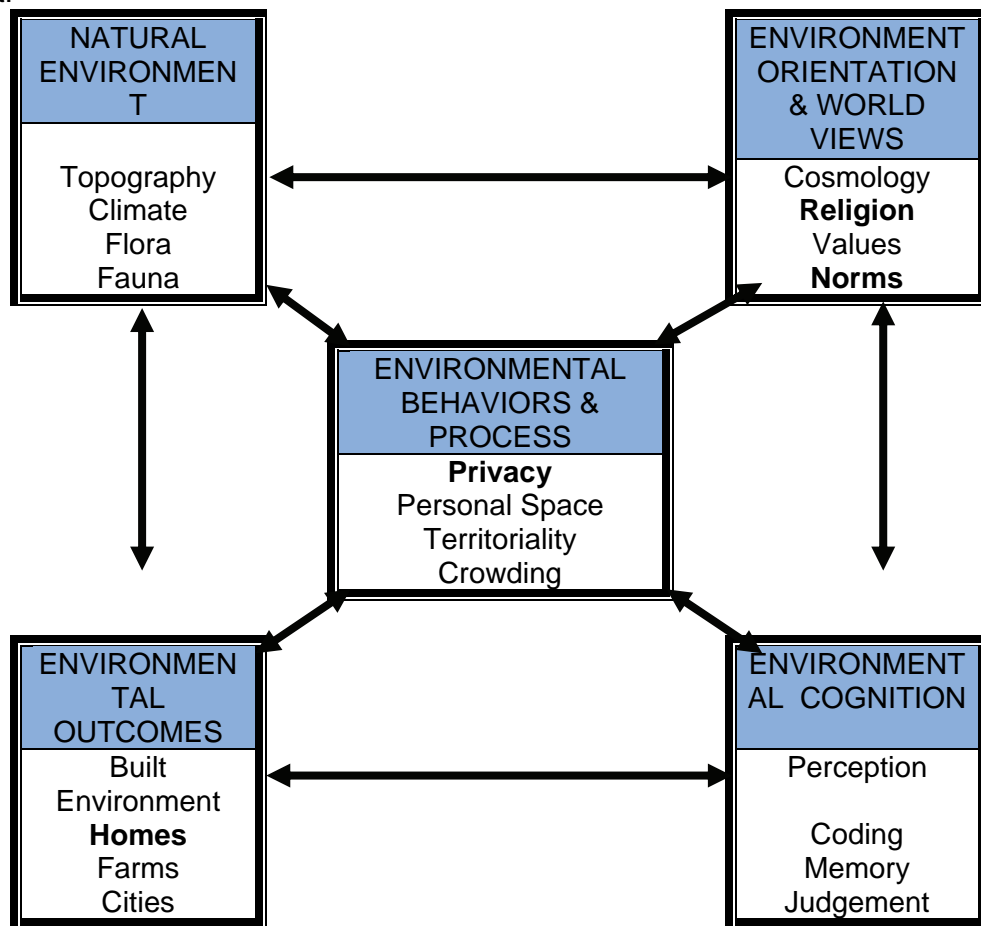
### Ekspresi

Maksud kata ekspresi disini adalah mewujudkan atau menampilkan ataupun mempresentasikan dari sesuatu, yaitu privasi. Jadi perwujudan privasi dapat diamati melalui tindakan tampilan seperti yang terlihat atau terekspresikan secara fisik atau kasat mata. Encarta Dictionary 2009, menyebutkan "*express: show meaning symbolically: to convey meaning by gesture, behaviour, representation in art or drama, or in some other symbolic way*"

### Privasi

Privasi ialah kemampuan seseorang untuk mengendalikan dan mengatur kemungkinan-kemungkinan didekati, dihubungi, dan dicari informasi tentang dirinya oleh pihak lain. Encarta Dictionary; 2009 menyebutkan privasi sebagai: a. *seclusion: the state of being apart from other people and not seen, heard, or disturbed by them*; b. *freedom from attention of others: freedom from the observation, intrusion, or attention of others*; c. *hidden condition: the state of being kept secret*.

*Life style* dalam bentuk perilaku dibalik sikap, tanggapan dan tindakan manusia sangat ditentukan oleh persepsi dan kepribadian seseorang, sedangkan persepsi dan kepribadian dilatarbelakangi oleh pengalamannya. Ada lima unsur yang saling mempengaruhi dalam proses hubungan antara manusia dan lingkungannya (altman; 1980) seperti pada bagan berikut:



**Bagan 2.1.** Proses hubungan manusia dengan lingkungan  
Sumber: Altman; 1980



Dengan demikian privasi dapat tercipta atau terbentuk dengan menempatkan sebuah penutup/hijab/pembatas/tabir pada ruang yang dimaksud. Kualitas pembatas dapat menentukan kadar atau derajat keprivasian tersebut.

Pembatas atau tabir dapat diperluas dan ditafsirkan bukan hanya penutup tubuh manusia tetapi juga penutup ruang dalam rumah tinggal sehingga dapat diartikan terdapat aurat rumah tinggal. Pemintakatan ruang-ruang pada rumah tinggal menurut sifat ruangnya terbagi menjadi daerah privat, semi privat/publik, dan publik. Daerah privat dapat dibandingkan dengan aurat manusia sehingga diperlukan pembatas/tabir/hijab.

Pembatas atau tabir dalam bahasa Qur'an disebut 'hijab'. Hijab/pembatas diperlukan untuk menjaga dan menutupi sesuatu/bagian bagi yang tidak diperkenankan melihat sesuatu yang ditutupi tersebut. Sesuatu/bagian yang ditutupi agar tidak terlihat dalam istilah agama islam disebut aurat. Aurat hampir selalu dikaitkan dengan aurat manusia. Arfah (2008) menyebutkan aurat adalah bagian dari tubuh manusia yang dilarang untuk diperlihatkan, kecuali apa yang diperbolehkan Allah dan RasulNya. Juga bisa berarti sesuatu yang jika diperlihatkan akan menimbulkan aib.

Pembatas atau tabir dapat diperluas dan ditafsirkan bukan hanya penutup tubuh manusia tetapi juga penutup ruang dalam rumah tinggal sehingga dapat diartikan terdapat aurat rumah tinggal. Pemintakatan ruang-ruang pada rumah tinggal menurut sifat ruangnya terbagi menjadi daerah privat, semi privat/publik, dan publik. Daerah privat dapat dibandingkan dengan aurat manusia sehingga diperlukan pembatas/tabir/hijab.

#### Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif eksploratif dengan instrumen pengamatan fisik bangunan dan wawancara penghuni/pemilik rumah. Wawancara dilakukan untuk memastikan pengamatan pada persepsi penghuni dan elemen fisik sebagai perwujudan ekspresi privasi.

Tempat penelitian adalah rumah tinggal sederhana milik keluarga muslim di kawasan hunian/permukiman yang dikembangkan/diusahakan oleh pengembang yaitu Kompleks Perumahan Sawojajar di Malang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang mana pada studi ini diambil fokus yang belum dikaji.

Variabel penelitian diperoleh dari prinsip bahwa keluarga yang aktivitas ke masjid tinggi (sholat, kajian, kumpulan/paguyuban) cukup tinggi, maka ekspresi privasi keluarga tersebut mempunyai kualitas privasitas cukup tinggi pula.

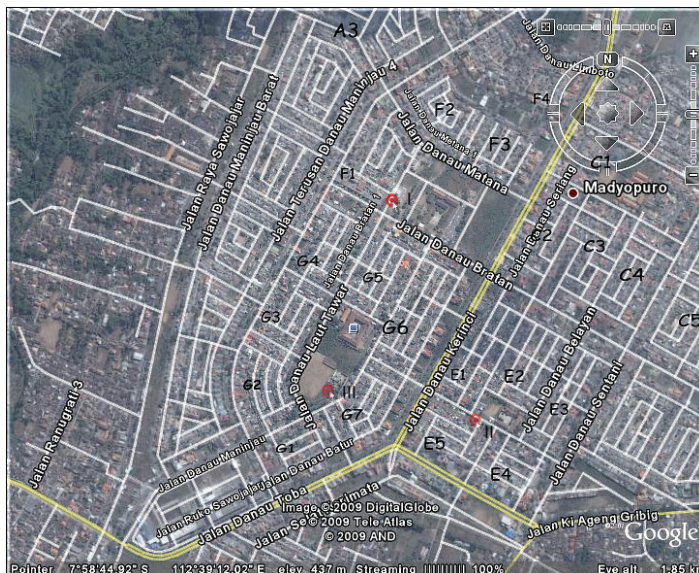
### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Lokasi pengamatan ditentukan di Perumnas Sawojajar I Malang. Lingkungan Perumnas ini terdiri dari Perumnas I dan Perumnas II, dimana di kawasan ini meliputi beberapa pengembang yaitu Perum Perumnas, PT. Karya Makmur, dll. Pengembang di Perumnas khususnya mengerjakan kavling tanah matang (KTM) sehingga di lingkungan kawasan Perumnas Malang terdapat unit rumah tipe Perumnas dikenal dengan tipe batako (menggunakan bahan dinding batako) dan tipe BTN (menggunakan bahan dinding batu bata). Perumnas I dimulai pada tahun 1985 dan Perumnas II dimulai tahun 1996. Wilayah administratif Perumnas di Malang ini berada di Kecamatan Kedungkandang yang mencakup 3 (tiga) kelurahan yaitu kelurahan Sawojajar, Madyopuro, dan Lesanpuro karena arealnya sangat luas, bahkan Perumnas Sawojajar II sebagian arealnya masuk wilayah Kabupaten. Selain dari pada itu Perumnas Sawojajar memiliki standar luasan lahan/kavling yang cukup jika dibandingkan dengan unit kavling saat ini di wilayah lain. Misalnya tipe bangunan 21m<sup>2</sup> maka

luas lahannya seluas 92-96 m<sup>2</sup> atau tipe sedang luas bangunan 54 m<sup>2</sup> dengan luas lahan 162-180 m<sup>2</sup>. Oleh karena itu rumah-rumah yang menjadi sampel merupakan rumah yang sudah direnovasi.

Sampel yang dipilih secara acak diperoleh dari rumah tinggal para jamaah sebuah masjid di lokasi pengamatan, sedangkan masjid yang dipilih adalah masjid yang mempunyai kegiatan cukup tinggi, antara lain dengan melihat kegiatan yang diselenggarakan oleh pengurus (takmir) masjid tersebut. Masjid yang makmur adalah masjid yang penuh dengan kegiatan, baik ibadah mahdoh (wajib) maupun tidak. Setelah ditentukan masjidnya maka dapat diperoleh data jamaah, misalnya sebuah masjid yang menyelenggarakan kegiatan penyembelihan hewan kurban, maka akan dimiliki data jamaah; masjid yang memiliki rukunan kematian, maka akan dimiliki data anggota rukunan tersebut; dan lain sebagainya.

Masjid yang dipilih adalah masjid Manarul Islam yang ada ditengah-tengah area permukiman Perumnas Sawojajar I Malang, serta dua buah masjid lainnya yang skala kegiatannya setara dengan masjid yang pertama, yaitu masjid Baitur Rohmah dan masjid Miftakhul Jannah (lihat gambar 3.1.).

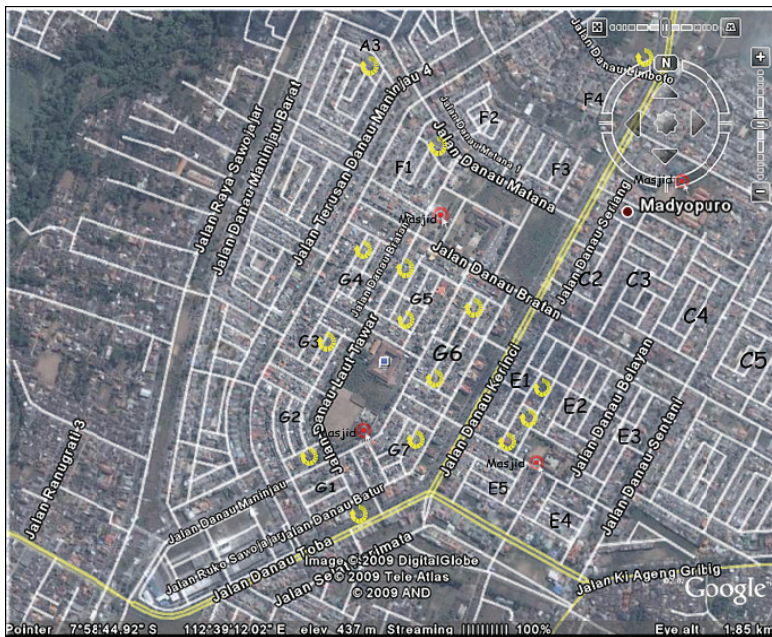


Legenda:



- I : Masjid Manarul Islam
- II : Masjid Baitur Rohmah
- III : Masjid Miftakhul Jannah

**Gambar 3.1.** Lokasi Masjid dan  
Pengaturan Blok  
Sumber: Analisa dari Google Earth

Sebaran sampel dan kuisioner ditentukan dari rumah tinggal jamaah masjid yang masuk pada kategori sederhana yaitu dengan luas bangunan awal 21 dan 36 meter persegi. Sebaran sampel-sampel ini dapat dilihat pada gambar berikut:

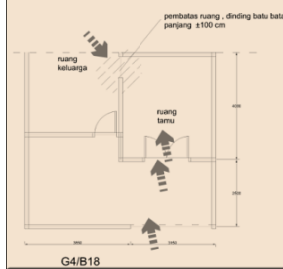
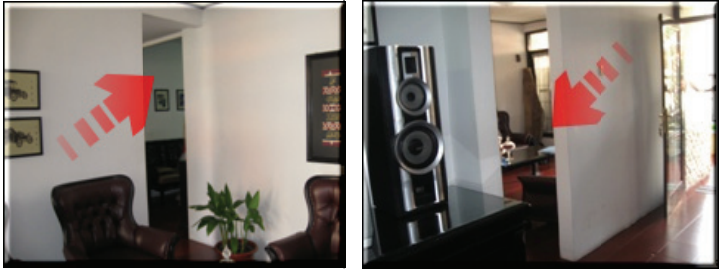
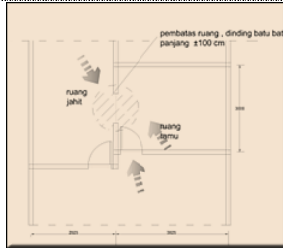



Legenda:  
A; F, C...: Nomor blok rumah sampel

 : Masjid  
 : Sampel/responden

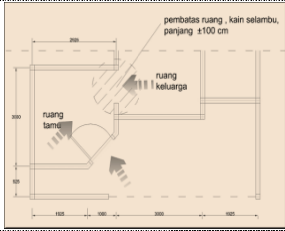



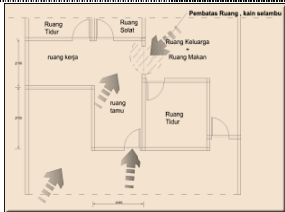


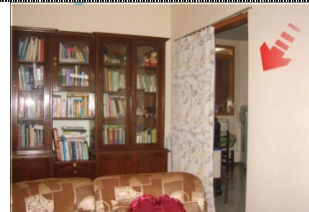
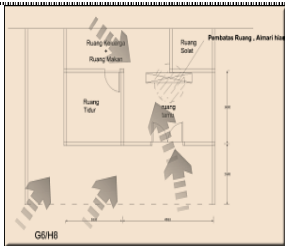
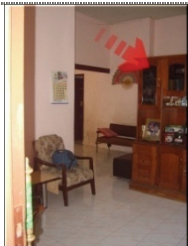


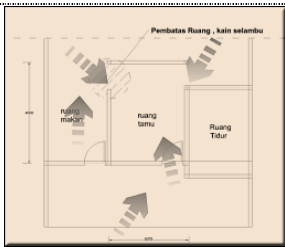



**Gambar 3.2.** Sebaran Kuisisioner dan Sampel  
Sumber: analisa dari Google Earth

Dari sampel-sampel yang teridentifikasi diperoleh gambaran pembentukan keprivasian ruang diperoleh dengan menempatkan pembatas. Pembatas ini digunakan sebagai penutup antara ruang tamu dengan ruang-ruang lainnya, seperti ruang makan/keluarga dan ruang tidur. Ekpresi kepenutupan ini ada beberapa macam, yaitu dinding bata yang berlubang tanpa penutup, dinding berlubang dengan penutup pintu dan atau tirai/gorden, dan perabot khususnya almari hias. Berikut adalah hasil pengamatan pada rumah tinggal tipe 21 (awal):

Blok	R. Privat	Ekspresi	
		Denah	Perspektif
G4B /18	Ruang Keluarga/ makan		
G5E /05	Ruang Keluarga/ makan		



SEMINAR NASIONAL  
LIFE STYLE AND ARCHITECTURE (SCAN#2:2011)

G2D /09	Ruang Keluarga/ makan				
G3D /04	Ruang Keluarga/ makan				
G6H /08	Ruang Keluarga/ makan				
F1G /06	Ruang Keluarga/ makan				

**Gambar 3.3.** Ekspresi Privasi di Rumah Tipe 21  
Sumber: Peneliti

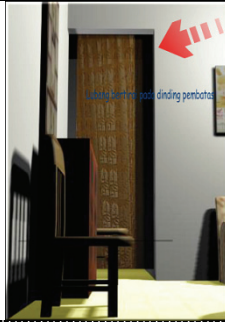

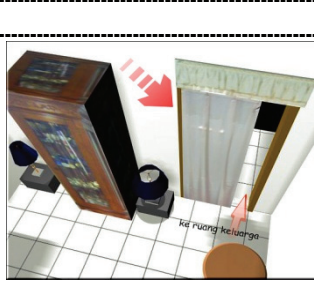


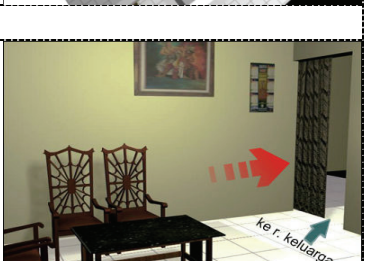
Blo k	R. Privat	Denah	Ekspresi		
			Perspektif		
G5F /06	Ruang Keluarga/ makan dan Ruang Tidur				

**Gambar 3.4.** Ekspresi Privasi di Rumah Tipe 36  
Sumber: Peneliti



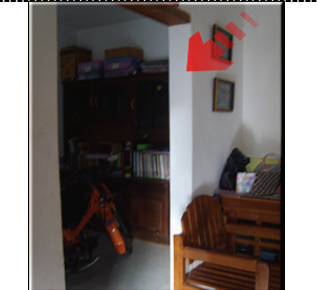
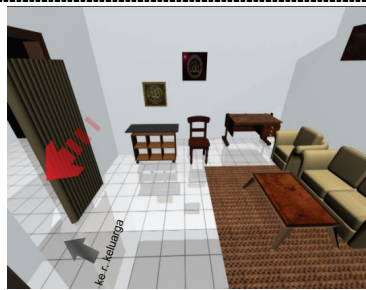
Pembentukan privasi pada ruang-ruang yang diperlukan di rumah responden dengan cara 'menutup' dengan dinding atau perabot-almari. Dinding sebagai penutup dan pembatas

merupakan penutup yang sempurna dibandingkan dengan perabot, apalagi kalau dilengkapi lagi dengan tirai penutup, seperti pada sampel-sampel blok G2D/09; G3D/04; F1G/06; dan, G5F/06. Kesempurnaan ini diukur dari kemampuan menutup secara visual dan audio, seperti telah disebut di depan bahwa privasi merupakan usaha untuk mengendalikan dan mengatur kemungkinan-kemungkinan didekati, dihubungi, dan dicari informasi tentang dirinya oleh pihak lain. Tabel berikut adalah ekspresi privasi pada rumah tinggal sederhana, tipe 21 dan 36:

- a. Ekspresi privasi melalui pembatas dinding berlubang dengan penutup tirai dan atau pintu:



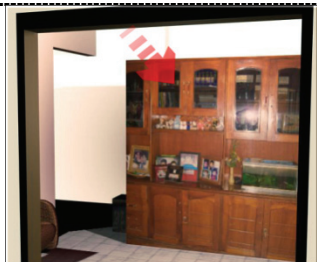

Ilustrasi		Deskripsi ekspresi privasi
		<ul style="list-style-type: none"><li>• Membatasi ruang tamu dengan ruang keluarga dan ruang tidur</li><li>• Dinding dengan lubang pintu bertirai, kedap visual dan audio</li><li>• Dimensi dinding pembatas lebih dari separuh lebar ruang</li><li>• Penutup ruang tidur, menggunakan pintu dan tirai (rangkap)</li></ul>
		
		
<p><b>Gambar 3.5.</b> Ekspresi privasi dengan pembatas ruang di rumah tipe sederhana berupa dinding berlubang dengan penutup tirai dan pintu (Sumber: Peneliti, analisa)</p>		

b. Ekspresi privasi melalui pembatas dinding berlubang tanpa penutup:

Ilustrasi		Deskripsi ekspresi privasi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membatasi ruang tamu dengan ruang keluarga/makan</li> <li>• Dinding pembatas dengan lubang pintu tanpa tirai</li> <li>• Dimensi pembatas lebih dari separuh lebar ruang</li> <li>• Lubang kurang dari separuh lebar pembatas</li> <li>• Posisi optimal sebagai penutup sehingga fungsi menutupi cukup optimal</li> </ul>
		

**Gambar 3.6.** Ekspresi privasi dengan pembatas ruang di rumah tipe sederhana berupa dinding berlubang tanpa penutup  
(Sumber: Peneliti, analisa)

c. Ekspresi privasi melalui pembatas perabot – almari hias:

Ilustrasi		Deskripsi ekspresi privasi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membatasi ruang tamu dengan ruang keluarga</li> <li>• Almari hias sebagai pembatas</li> <li>• Bahan kayu dan kaca</li> <li>• Tinggi di atas kepala orang dewasa</li> <li>• Dimensi pembatas lebih dari separuh lebar ruang</li> </ul>
		

**Gambar 3.7.** Ekspresi privasi dengan pembatas ruang di rumah tipe sederhana berupa almari hias  
Sumber: Peneliti, analisa

#### 4. PENUTUP

Rumah islami mengatur dan mengakomodasi privasi penghuninya karena merupakan kebutuhan. Privasi pada rumah keluarga muslim tipe sederhana di area pengamatan diekspresikan melalui penutupan dan pembatasan. Pembatas yang digunakan yaitu dengan

menggunakan dinding berlubang dengan penutup pintu dan atau tirai (50%); dinding berlubang tanpa penutup (25%); dan, perabot, almari hias (25%).

Kualitas privasi yang tertinggi adalah yang bisa menutup secara audio dan visual, maka ekspresi dengan pembatas ruang berupa dinding berlubang dengan penutup pintu dan atau tirai yang paling sesuai. Jika ditelaah lebih jauh ternyata rumah-rumah yang menggunakan ekspresi privasi berupa dinding berlubang ini dalam merenovasi masih memanfaatkan desain rumah inti. Aspek lain yang menentukan hal ini adalah tingkat keseringan mengikuti kegiatan di masjid, yaitu sholat berjamaah dan mengikuti kajian/pengajian di masjid.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Altman, Irwin, 1980, *Culture and Environment*, Brooks/Cole Publishing Co.: California
- Arfah, Ummu Syafa Suryani, 2008, *Menjadi Wanita Muslimah*, Jakarta: Eska Media
- Budi, Bambang Setia, *Menuju Konsep Rumah Tinggal Islami: Kajian Tentang Ide-Ide Ruang Rumah Tinggal Islami Dari Sumber Hukum Islam/Syariah Islam*, Tesis Arsitektur ITB tidak dipublikasikan, 1999
- Encarta Encyclopedia, 2009, *Encarta Dictionary*.
- Krier, Rob, 2002, *Komposisi Arsitektur*, Erlangga: Jakarta
- Malang, Badan Pusat Statistik Kota, 2008, *Kota Malang Dalam Angka 2008; Digital*, Malang: Badan Pusat Statistik Kota Malang.
- Muharam, Agah Nugraha, dkk, 2002, *Ragam Inspirasi Partisi*, Depok: Griya Kreasi.
- , 2004, *Al-Qur'an Digital, versi release 2.0*
- Rahmanulloh, Fauzi, 2009, *Rumah Islami: Wacana Spiritual dan Arsitektural*, Jurnal Ilmiah TERAS, volume IX Nomor 2, Universitas Pendidikan Indonesia, Jakarta
- Tim Perencana, 2008, *Permukiman Muslim Mutiara Darussalam*, Bandung
- Tjahjono, Gunawan, 2002, *Indonesian Heritage; Arsitektur, Volume 6, edisi Bahasa Indonesia*
- Triyosoputri, Etikawati, 2009, *Peranan dan Pengaruh Nilai Islam pada Rumah Tinggal di Malang; Kajian terhadap Elemen Pembatas Ruang Publik – Privat*; Laporan Penelitian, Hibah Penelitian Program Hibah Kompetisi A2 – JTA Unmer Malang batch IV/2007-2009; tidak dipublikasikan.



## KELOMPOK C

# MANAJEMEN KOTA DAN PRAKTIK ARSITEKTUR



## **PLACE ATTACHMENT DI PUSAT PERBELANJAAN DI BANDUNG**

**Studi Kasus: Bandung Indang Plaza (BIP), Bandung Supermal (BSM),  
Cihampelas Walk (Ciwalk), dan Paris Van Java (PVJ)**

**Yuni Maharani <sup>1)</sup>, Woerjantari K. Soedarsono <sup>2)</sup>, Hanson E. K <sup>3)</sup>**

Program Pascasarjana Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan  
Institut Teknologi Bandung.

E-mail: y\_maharani81@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*One of public facilities in metropolises is shopping centre or shopping mall. Malls has become a consumer life style in many big cities in Indonesia. These days malls are not only functioning as just an expense place, but also become an amusement centre and social-culture activities. Some among mall visitors usually have tendency for doing activities and spending time in periodical selected area. The tendency can be caused by the existence of positive feeling, ad for liking, forbear staying and or feel satisfy, so that unconsciously usage of place which continue recurring can create emotional binding at place, or so it called place attachment. This study aims to find out whether there is an emotional tying between mall visitors and the place, by measuring the binding store. This research conducted survey on 175 responding, age between 18 to 40 years old who live in Bandung. Result of this research showing that visitor meaning to have emotional binding with the mall which they are visiting. This binding have high correlation with activity factor, especially recreational activities.*

**Keywords:** place attachment, shopping mall, visitors, activities.

### **1. PENDAHULUAN**

Ruang dapat berfungsi baik untuk mengakomodasikan secara fisik kegiatan dan fasilitas tertentu, baik secara individual maupun kolektif, dan juga secara abstrak berperan memenuhi tuntutan estetis, psikologis, aspirasi sosial-budaya manusia. Ruang arsitektur-interior tidak hanya merupakan sebuah lingkungan fisik yang terdiri dari bangunan dan ruang luar, tetapi juga merupakan sebuah lingkungan binaan yang merupakan bagian dari lingkungan fisik dan lingkungan budaya sebagai bentuk adaptasi dan interaksi manusia terhadap lingkungan tersebut. Unit-unit dari sebuah ruang yang memiliki makna, aturan perilaku dan bentuk fisik tertentu adalah tempat. Suatu ruang arsitektur-interior akan menjadi tempat bagi seseorang bila ruang tersebut memiliki arti penting atau bermakna bagi individu atau kelompok yang tercermin dalam perilakunya. Perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik dan berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya (Laurens, 2004).

Salah satu bentuk tempat publik dalam lingkungan perkotaan adalah pusat perbelanjaan atau mal. Pusat perbelanjaan merupakan fasilitas komersial yang memiliki daya tarik bagi para pengunjung dan memberikan identitas tersendiri bagi tempat tersebut. Pada mulanya pusat perbelanjaan menarik pengunjung melalui banyaknya pilihan pertokoan yang tersedia dalam sebuah lokasi. Setelah bertahun-tahun pusat perbelanjaan berkembang dan mengalami peningkatan jangkauan pelayanan aktivitas sosial serta rekreasi, seperti pengadaan berbagai macam acara dan kegiatan, restoran dan *food court*, bioskop, serta arena permainan. Perluasan jangkauan dan penggabungan berbagai macam penyewa serta aktivitas, telah merubah peran pusat perbelanjaan dari sebuah komoditas ekonomi menjadi

sebuah pusat hiburan dan kegiatan sosial-budaya. Penawaran keragaman aktivitas ini menyebabkan tujuan orang datang ke pusat perbelanjaan menjadi beragam, baik tujuan yang bersifat fungsional, maupun tujuan yang bersifat rekreasional. Di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya, datang ke pusat perbelanjaan telah menjadi elemen utama bagi gaya hidup konsumen dan telah menjadi sebuah fenomena budaya yang melekat di masyarakatnya.

Kedatangan pengunjung yang berulang dan beraktivitas dalam durasi yang cukup lama di pusat perbelanjaan dapat dikarenakan adanya perasaan yang menyenangkan, dan secara tidak sadar dapat menciptakan suatu keterikatan pada tempat tersebut yang terus berkembang seiring waktu, sehingga tempat tersebut menjadi bagian yang signifikan dari kehidupannya sehari-hari. Keterikatan secara emosional pada tempat atau *place attachment* penting untuk dipahami terutama karena potensi perannya dalam mengembangkan fasilitas publik, tempat-tempat khusus, serta komunitas yang beraktivitas di tempat tersebut, dan juga untuk mengantisipasi konflik yang muncul dalam manajemen sebuah tempat.

Pergeseran fungsi, aktivitas dan makna tempat pada pusat perbelanjaan memicu timbulnya pertanyaan apakah dengan kedatangan yang berulang, berkala dan berkelanjutan, para pengunjung yang datang dapat memiliki ikatan secara emosional pada tempat di pusat perbelanjaan yang dikunjunginya. Dengan berusaha mencari tahu apakah antara pengunjung dan pusat perbelanjaan terdapat suatu ikatan emosional, dan melihat hubungannya dengan faktor aktivitas, diharapkan dapat memberikan deskripsi mengenai keterikatan emosi pada tempat atau fasilitas publik, khususnya pada beberapa pusat perbelanjaan di kota Bandung. Survey dalam penelitian ini dilakukan pada tahun 2008 terhadap 175 responden usia 18 sampai dengan 40 tahun yang tinggal di kota Bandung. Pusat perbelanjaan di Bandung yang menjadi studi kasus adalah Bandung Indang Plaza (BIP), Bandung Supermal (BSM), Cihampelas Walk (Ciwalk), dan Paris Van Java (PVJ).

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### *PLACE ATTACHMENT*

Dalam buku *Place Attachment* karya Irwin Altman (1992), berikut adalah beberapa pengertian dari konseptualisasi *place attachment*:

1. *Topophilia* (Tuan, 1974). Sebuah ikatan afeksi antara manusia dan tempat yang menekankan pada pengalaman-pengalaman sensorik, memori, integrasi kognitif, pertimbangan afeksi dan berbagai aktivitas yang dilakukan dalam mendukung keterikatan tersebut.
2. *Place Dependence* (Stokols, 1981) atau ketergantungan pada tempat, merupakan sebuah asosiasi yang dirasakan antara manusia dan lingkungannya. Ketergantungan muncul ketika pengguna tempat merasa bahwa ruang yang tersedia mampu memenuhi kebutuhannya dibandingkan dengan ruang-ruang alternatif lainnya.
3. *Place Identity* (Proshansky, Fabian, & Kaminoff, 1983) atau identitas sebuah tempat yang berupa sub-struktur dari identitas diri. Identitas tempat ini berisi memori, ide, gagasan, perasaan, sikap, nilai, preferensi, makna dan konsep perilaku serta pengalaman yang berkaitan dengan keragaman serta kompleksitas *setting* fisik, yang menentukan eksistensi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini menekankan pada peran tempat dalam organisasi memori dan stimulus bagi ekspresi manusia.

*Place attachment* dalam penelitian ini diartikan sebagai keterkaitan emosi yang positif terhadap tempat yang dapat diindikasikan oleh individu dengan perasaan senang, perasaan betah, perasaan puas, perasaan ketergantungan dan perasaan memiliki atau menjadikan tempat tersebut sebagai bagian dari identitas dirinya.

### MOTIVASI DAN AKTIVITAS PENGUNJUNG

Pengunjung pusat perbelanjaan atau yang biasa disebut sebagai *shopper*, tidak hanya orang-orang yang datang ke pusat perbelanjaan dengan tujuan untuk berbelanja saja, melainkan juga datang untuk melakukan beragam aktivitas lainnya. Pengunjung pusat perbelanjaan dapat dikategorikan ke dalam beberapa cara. C.M Deasy dan Thomas E. Lasswell (1985) membaginya ke dalam empat kategori, yaitu:

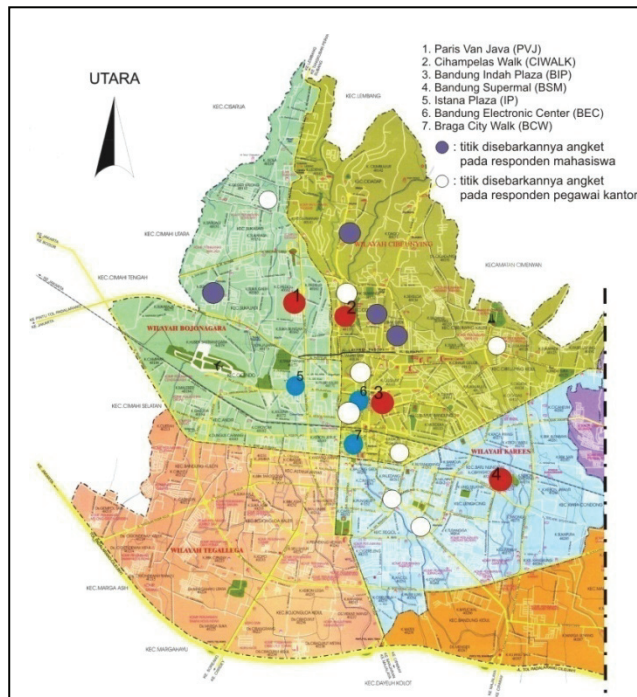
1. Pengunjung pusat perbelanjaan yang memuaskan sebuah kebutuhan yang mendesak. Bagi pengunjung dengan kategori ini, kenyamanan dan penghematan waktu adalah faktor penting dalam menentukan tempat dimana dia akan berbelanja.
2. Pengunjung pusat perbelanjaan yang melakukan aktivitas belanja secara rutin untuk kepentingan rumah tangga. Pengunjung dengan kategori ini biasanya menganggap kenyamanan sebagai faktor penting, namun harga juga menjadi sebuah faktor penentu.
3. Pengunjung pusat perbelanjaan yang melakukan aktivitas belanja secara tidak rutin dan membeli barang-barang yang lebih tahan lama (mis. perlengkapan atau alat-alat rumah tangga). Bagi pengunjung kategori ini, harga juga menjadi penting, namun kenyamanan berbelanja tidak lagi menjadi faktor penentu utama.
4. Pengunjung pusat perbelanjaan yang menganggap aktivitas belanja sebagai sebuah acara sosial atau rekreasional bersama. Dalam kasus ini, kualitas barang yang ditampilkan dan keunikan dari lingkungan berbelanja menjadi sangat penting.

Aktivitas pengunjung yang datang ke pusat perbelanjaan berbeda-beda sesuai dengan motivasi dan jenis fasilitas yang tersedia di pusat perbelanjaan yang dituju. Aktivitas dalam penelitian ini dilihat sebagai bentuk interaksi antar pengunjung dan tempat, dimana pengalaman serta interaksi sosial terdapat pada aktivitas di pusat perbelanjaan. Secara garis besar terdapat dua jenis aktivitas, yaitu aktivitas utilitarian atau ekonomi dan aktivitas rekreasional atau *leisure*. Aktivitas yang berkaitan dengan ekonomi, misalnya adalah berbelanja dan survey produk, sedangkan aktivitas yang bersifat rekreasional, diantaranya adalah makan, menonton bioskop, cuci mata, jalan-jalan, berkumpul bersama teman atau keluarga, bertemu atau menemani orang lain, datang ke fasilitas hiburan atau arena permainan yang ada di pusat perbelanjaan tersebut.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bersifat konfirmatif dengan menggunakan metode gabungan kuantitatif dan kualitatif. Data lapangan dikumpulkan melalui observasi dan kuisioner, serta dianalisa secara statistik. Beberapa batasan yang diambil dalam melakukan penelitian ini adalah:

- a. Dimensi *place attachment* yang diukur dalam penelitian ini adalah *place dependence* (ketergantungan pada tempat) dan *place identity* (identitas tempat). Kedua dimensi ini bersifat objektif–kuantitatif.
- b. Kelompok usia responden adalah pengunjung usia remaja dan dewasa (18-40 tahun), laki-laki dan perempuan dengan golongan ekonomi kelas menengah ke atas dan strata pendidikan minimal S1.
- c. Tempat yang dipilih adalah empat pusat perbelanjaan di Bandung dengan persamaan beberapa karakteristik, yaitu memiliki kemiripan secara fisik, kesamaan target ekonomi pasar, ragam penawaran jenis barang, jasa dan fasilitas, serta lokasinya yang terletak di pusat bisnis kota Bandung.
- d. Penelitian dilakukan pada tahun 2008 sampai dengan 2009.

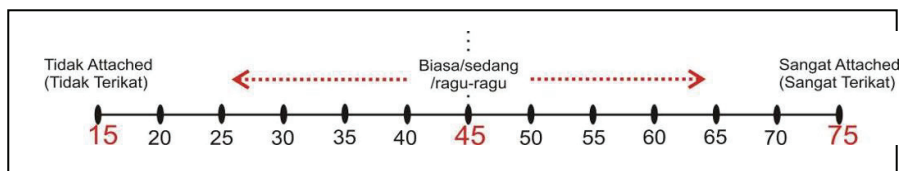


Gambar 1. Lokasi Pusat Perbelanjaan dan Sebaran Kuisisioner

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### PENGUKURAN *PLACE ATTACHMENT*

Tingkat keterikatan diukur dengan menjumlahkan skor dari dua buah variabel keterikatan pada tempat, yaitu ketergantungan pada tempat (*place dependence*) dan identitas tempat (*place identity*). Jumlah item pertanyaan yang digunakan adalah 15 item pertanyaan yang disusun dalam sebuah angket dengan menggunakan skala Likert dari 1 sampai dengan 5 (1= sangat tidak setuju; 2= tidak setuju; 3= sedang/biasa; 4= setuju; 5= sangat setuju). Skala direspon dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap atau dirasa paling tepat oleh responden. Jumlah item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur tingkat keterikatan pada tempat ini adalah 15 item, sehingga total skor terendah adalah 15 (1 dikali 15), dan total skor tertinggi adalah 75 (5 dikali 15), serta skor di tengah-tengah atau mediannya adalah 45. Skor yang berada dibawah skor 45 diasumsikan bahwa responden cenderung tidak terikat pada tempat (tidak *attached*) dan skor diatas 45 diasumsikan bahwa responden cenderung terikat pada tempat yang dipilihnya (*attached*).



Gambar 2. Penskalaan skor tingkat keterikatan pada tempat

Berdasarkan hasil pengukuran ini, responden dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu;

- |   |            |        |
|---|------------|--------|
| 1. Kelompok pengunjung yang tidak terikat sama sekali | = 4 orang  | = 1 %  |
| 2. Kelompok pengunjung yang cenderung tidak terikat   | = 81 orang | = 43 % |
| 3. Kelompok pengunjung yang cenderung terikat         | = 86 orang | = 52 % |
| 4. Kelompok pengunjung yang sangat terikat            | = 4 orang  | = 4 %  |

Hasil di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa cenderung terikat dengan pusat perbelanjaan yang dipilihnya.



### KORELASI ANTARA *PLACE ATTACHMENT* DENGAN AKTIVITAS PENGUNJUNG

Secara garis besar pola aktivitas yang dilakukan pengunjung di pusat perbelanjaan berkaitan dengan aktivitas ekonomi (berbelanja, bertransaksi), aktivitas *browsing* (melihat-lihat, eksplorasi, mencari informasi), aktivitas rekreasional (mencari pengalaman, hiburan atau sekedar menghabiskan waktu) dan aktivitas sosial atau aktivitas yang dilakukan secara berkelompok (makan, nonton, berkumpul bersama keluarga atau teman-teman, bertemu orang). Berdasarkan data aktivitas secara menyeluruh yang dilakukan responden di pusat perbelanjaan yang mereka pilih, aktivitas mayoritas adalah aktivitas yang bersifat rekreasional (aktivitas sosial 6%; aktivitas *browsing* 15%; aktivitas ekonomi 23%; aktivitas rekreasional 56%). Berdasarkan hasil observasi, aktivitas yang bersifat rekreasional ini berkaitan dengan beberapa pola, diantaranya adalah;

1. *Antusiasme terhadap pusat perbelanjaan*. Pola ini mencakup berbagai macam perilaku, termasuk diantaranya kesenangan berbelanja, kesenangan dalam menikmati estetika tempat dan juga konsumsi pengalaman.



**Gambar 3.** Pola aktivitas yang berkaitan dengan antusiasme terhadap pusat perbelanjaan.  
Sumber: Dokumentasi pribadi (2008)

2. *Hiburan*. Pola ini merepresentasikan penyegaran bagi stimulus sensorik, yaitu suatu keadaan yang dapat melepaskan individu dari kebosanan dan pelarian dari rutinitas sehari-hari.



**Gambar 4.** Pola aktivitas yang berkaitan dengan hiburan  
Sumber: Dokumentasi pribadi (2008)

3. *Konsumsi Waktu dan Eksplorasi*. Pola ini merefleksikan adanya kesenangan yang didapat oleh pengunjung dalam proses ketika mereka menghabiskan waktu tanpa terasa ketika berada di pusat perbelanjaan, dan ketika menikmati keragaman produk yang ditawarkan.



**Gambar 5.** Pola aktivitas yang berkaitan dengan konsumsi waktu  
Sumber: Dokumentasi pribadi (2008)

4. *Eksplorasi dan Pengetahuan*. Pola ini mengacu pada ketertarikan pengunjung terhadap keragaman atau kebaruan yang ada pada pusat perbelanjaan, kesenangan untuk mengeksplorasi produk dan fasilitas pertokoan, serta mendapatkan informasi mengenai toko-toko atau produk-produk baru selama berada di pusat perbelanjaan.



**Gambar 6.** Pola aktivitas yang berkaitan dengan eksplorasi dan pengetahuan  
Sumber: Dokumentasi pribadi (2008)

5. *Hubungan Sosial*. Pola ini mencakup kesenangan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain ketika melakukan aktivitas di pusat perbelanjaan.



**Gambar 7.** Pola aktivitas yang berkaitan dengan hubungan sosial  
Sumber: Dokumentasi pribadi (2008)

Berdasarkan frekuensinya, maka beberapa kategori aktivitas yang sering dilakukan oleh para pengunjung adalah sebagai berikut;

**Tabel 1.** Aktivitas Pengunjung

No	Aktivitas	Rata-rata Skor Jawaban Responden	Skala Penilaian Variabel Aktivitas
1	Berbelanja	2,86	Skor 1 = tidak pernah 2 = jarang 3 = kadang-kadang 4 = sering 5 = sering sekali
2	Survey	2,8	
3	Makan	3,62	
4	Nonton	3,53	
5	Cuci mata	3,61	
6	Jalan-jalan	3,42	
7	Nongkrong/berkumpul	3,23	
8	Menemani/bertemu sso.	3,35	
9	Ke tempat hiburan/main	2,51	

Dari tabel ini dapat dilihat bahwa kelima aktivitas utama dengan urutan dan skor rata-rata tertinggi adalah aktivitas yang sifatnya cenderung bersifat rekreasional dan sosial, bahkan aktivitas yang berkaitan dengan fungsi ekonomi berada di bawah rata-rata.

Korelasi antara *place attachment* dengan variabel aktivitas, dilihat dengan menggunakan faktor analisis untuk mengelompokkan variabel-variabel aktivitas berdasarkan data responden, ke dalam kelompok variabel aktivitas yang serupa (variabel laten). Berapa banyak jumlah variabel laten yang digunakan tergantung dari *eigen value* yang memiliki nilai lebih dari 1 dan nilai *cum percent* yang lebih dari 50%. Pada analisa dibawah ini peneliti



menggunakan 4 buah variabel laten dengan nilai *eigen value* lebih dari 1 dan *cum percent* yang mencapai diatas 70%, dengan pengertian bahwa signifikansi analisis ini mewakili 70% dari pengunjung pusat perbelanjaan.

**Tabel 2.** Faktor Analisis Aktivitas Pengunjung

Multivariate Principal Components / Factor Analysis Factor Rotation : Rotated Factor Pattern				
Aktivitas	Aktivitas Berkelompok/ Sosial	Aktivitas Fungsional	Aktivitas Hiburan/Entertain	Aktivitas Rekreasional
Berbelanja	0.09	0.80	0.33	-0.12
Survey	0.16	0.70	-0.26	-0.39
Makan	0.54	0.39	0.48	-0.11
Nonton	0.89	0.10	0.09	-0.05
Cuci Mata	0.08	0.37	-0.03	-0.80
Jalan-jalan	0.18	0.15	0.35	-0.79
Nongkrong/berkumpul	0.56	-0.02	0.26	-0.58
Menemani sso.	0.62	0.13	0.09	-0.46
Ke Tempat Hiburan/Main	0.15	0.04	0.84	-0.17

**Tabel 3.** Korelasi-Multivariat Aktivitas Pengunjung Dengan Tingkat Keterikatan

Multivariate Correlations	
Variabel Laten Aktivitas	Tingkat Keterikatan Pada Tempat/Attachment
Aktivitas Rekreasional	-0.32
Aktivitas Hiburan	0.28
Aktivitas Fungsional	0.23
Aktivitas Berkelompok/Sosial	0.20

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari keempat variabel laten aktivitas pengunjung, aktivitas rekreasional memiliki korelasi yang paling tinggi. Aktivitas rekreasional ini mencakup aktivitas cuci mata, jalan-jalan dan berkumpul bersama keluarga atau teman-teman. Aktivitas yang didasarkan pada motivasi pengalaman rekreasional memiliki ragam yang lebih banyak dibandingkan dengan aktivitas berdasarkan motivasi ekonomi. Hal ini dikarenakan salah satu unsur *place attachment* adalah elemen sosial yang umumnya lebih sering muncul dalam bentuk hubungan sosial pada pengalaman rekreasional di pusat perbelanjaan (adanya kontak sosial, seperti interaksi dengan sesama pengunjung, interaksi dengan penjual, atau hanya sebatas menikmati suasana dan kerumunan orang).

## 5. KESIMPULAN

Ketiga pusat perbelanjaan yang dianalisa memiliki konsep pusat perbelanjaan terbaru yang mulai marak dibangun di kota-kota besar semenjak akhir tahun 1990-an, yaitu sebagai pusat gaya hidup atau *lifestyle center*. Sedikit berbeda dengan karakteristik pusat perbelanjaan pada masa sebelumnya, pusat perbelanjaan dengan konsep *lifesytle center* mengembangkan kombinasi fasilitas berbelanja dengan berbagai macam jenis retail lainnya seperti fesyen, makanan, bioskop, area permainan, berbagai pelayanan jasa, dan penyelenggaraan acara-acara hiburan lainnya, sehingga para pengunjung memiliki alternatif kegiatan yang beragam. Penawaran berbagai kegiatan ini melibatkan akses terhadap orang lain dan organisasi yang

berkaitan dengan kebutuhan untuk berafiliasi dan penghargaan diri, serta kegiatan yang melibatkan akses pada pengembangan berbagai kesempatan yang berkaitan dengan kebutuhan kognitif.

Mayoritas responden menganggap aktivitas belanja sebagai sebuah acara sosial atau rekreasional bersama, di mana kualitas barang yang ditampilkan dan keunikan dari lingkungan berbelanja menjadi sangat penting. Gaya hidup di sini bukan lagi hanya konsumsi produk, tetapi juga konsumsi waktu dan pengalaman (hiburan) yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat kota, sehingga tidak mengherankan ketika mayoritas responden cenderung memiliki keterikatan secara emosional dengan pusat perbelanjaan yang biasa dikunjungi. Keterikatan ini ditunjukkan dalam ketergantungan responden terhadap pusat perbelanjaan yang dikunjungi karena tidak ada tempat lain yang dapat memenuhi kebutuhannya, atau sikap responden yang menjadikan pusat perbelanjaan yang dikunjungi sebagai bagian dari identitas dirinya.

Korelasi yang erat antara tingkat keterikatan emosi dengan tempat dan aktivitas rekreasional dapat dijelaskan melalui penjelasan konsep *place attachment* (Altman, 1992), bahwa beberapa faktor yang berperan dalam terbentuknya suatu fenomena *place attachment* adalah faktor interaksi pelaku dengan tempat dan aspek waktu. Dalam hal ini interaksi pelaku dengan tempat adalah interaksi pengunjung dengan pusat perbelanjaan, yaitu aktivitas yang cenderung bersifat rekreasional dan sosial. Pengunjung cenderung merasa terikat ketika mereka dapat melakukan berbagai aktivitas dengan nyaman pada pusat perbelanjaan yang dipilihnya, dan umumnya mereka yang cenderung memiliki keterikatan secara emosional adalah para responden dengan frekuensi kedatangan yang tinggi. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para perencana dan perancang untuk mengakomodasi beberapa eksisting atau suatu set aktivitas manusia yang potensial dalam menciptakan sebuah kota, membuat bangunan, membuat plaza, taman, sistem infrastruktur dan fasilitas publik baru lainnya yang mendukung pembangunan berkelanjutan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Altman, Irwin, dan Setha M. Low, *Place Attachment*, Plenum Publishing Corp., New York, 1992.
2. Deasy. C.M dan Thomas E. Lasswell dalam bukunya *Designing Places for People* (1985)
3. Maitland, Barry, *Shopping Malls: Planning and Design*, Nichols Publishing Co., New York, 1985.
4. Williams, Daniel R., "Measuring Place Attachment: More Preliminary Results", 1995, <http://www.fs.fed.us/rm/value/docs/nrpa95.pdf>, (diakses pada bulan September 2008)
5. -----, "Notes on Measuring Recreational Place Attachment", 2000, [http://www.fs.fed.us/rm/value/docs/pattach\\_notes.pdf](http://www.fs.fed.us/rm/value/docs/pattach_notes.pdf), (diakses pada bulan September 2008)
6. -----, "The Measurement of Place Attachment: Validity and Generalizability of a Psychometric Approach", 2003, <http://www.ingentaconnect.com/content/saf/fs/>, (diakses pada bulan Januari 2009)
7. Zeisel, John, *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research*, Cambridge University Press, 1984.

## RUANG SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT PENGGUNA ALUN-ALUN KOTAK KOTA MALANG

**Dr. Lisa Dwi Wulandari, ST., MT**

Dosen Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya-Malang  
E-mail : lisaromansya@yahoo.co.uk

### ABSTRACT

*Differences in perceptions of society (as a user/observer) and the Government (as the ruler/designer) about the function of the town square, occurring at Alun-alun Kotak in Malang (Wulandari, 2007). Various types of fixed and unfixed users of the town square has activities space with different of territorial boundaries and intensity use of space. Border of space activity becomes very diverse as each user's Square seen from kinds of the perspective of physical space and imaginary space boundary. Border of space activities, in addition based on their space, is also influenced by the boundary of view, the border of taste and their senses (its catchment areas). That's why proliferation of space activities occurs of each user of the square as a form of social activity of the user community culture at Malang City Square.*

*In this study discussed how far the proliferation of space activity of user community at the square happened, according to their catchment areas. This study became complicated because the catchment area of their activities is strongly influenced by social and cultural life. And is caused also by very many users type, among others, the user equipment (street vendors, beggars, street singers, carpenters parker, etc.) and also not fixed users (tourists, pilgrims of mosque Jami', pensioners, etc.). For that is used cognitive mapping approach of individual users, especially through the method Occasion mapping of the user and the representational space of the user. Mapping of community activity space in the town square done not only to know the proliferation of space activities that occur, but also know the intensity of use of that space is shared by several types of users at once. So that is not found in violation of territorial space that could result in conflicts of space, but rather on the use of space jointly by several types of users of these public spaces.*

*At the end of the observation process, it is known that the proliferation of socio-cultural space that occurred in the Malang town square, creating new spaces, the space formed by the assignment (assignment space), space activities that occur out of necessity (income space), and space occurred because of the desire on the move by its users (responsibility space).*

**Keywords:** *proliferation of space, catchment area, mapping of space activities*

### 1. PENDAHULUAN

Di kota-kota sedang berkembang, fenomena alun-alun yang berkembang dan berubah menjadi taman-taman umum di pusat kota, banyak dijumpai. Salah satu contohnya adalah kasus alun-alun di Kota Malang (Wulandari, 2001). Alun-alun, berdasarkan budaya tradisional masyarakat Jawa merupakan simbol kekuasaan si penguasa yaitu raja atau bupati (Wirjomartono, 1995:47). Wujud fisiknya yang berupa lapangan terbuka sebagai pelataran kraton atau dalem kadipaten, mewadahi aktivitas pemerintahan, tempat pertemuan rakyat dan penguasa, juga mewadahi aktivitas upacara besar (Tjandrasasmita, 2000:42). Namun dalam perkembangannya, keberadaan alun-alun yang berupa lapangan luas di wilayah pusat kota, cenderung dioptimalkan fungsi visualnya dengan penataan vegetasi dan elemen ruang luar lainnya. Langkah ini ternyata menjadi magnet bagi terciptanya aktivitas dan perilaku tertentu dari manusia di sekitar atau di dalam alun-alun tersebut. Sehingga pada akhirnya alun-alun seolah menjadi wadah bagi masyarakat kota (yang berperan sebagai *participant* ataupun *observer*) untuk melakukan aktivitasnya (pemakai tetap ataupun pemakai tidak tetap) yang bersifat rekreatif.

Alun-alun kota Malang merupakan bukti terjadinya proses pergeseran makna dari konsep alun-alun tradisional Jawa menjadi ruang terbuka umum perkotaan. Proses pergeseran makna ini menimbulkan dampak bagi perubahan fungsi dan wujud fisik dari alun-alun menjadi taman-taman kota. Adapun hal ini secara tidak langsung, terkait dengan aspek sejarah pembentukan Kota Malang dan Alun-alunnya, serta peran penguasa pada masa itu. Dalam kasus kota Malang, peran Pemerintah Kolonial Belanda sebagai penguasa saat itu sangat besar dalam pola penataan Alun-alun Kotak dan organisasi ruang di sekitarnya. Pola pemikiran yang mengacu pada konsep *Place Attachment* (Hayden, 1999) sangat mempengaruhi pergeseran fungsi dan wujud visual dari alun-alun menjadi taman-taman umum kota. Fenomena saat ini, taman-taman kota ini selalu menjadi magnet yang sangat menarik bagi warga kota karena pada dasarnya masyarakat kota selalu membutuhkan wadah ruang untuk beraktivitas rekreatif, terutama untuk memenuhi *Basic Human Need*-nya (Lang, 1971) akan berinteraksi dan berafiliasi dengan sekelompok manusia yang lain. Terkait dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat kota Malang terhadap keberadaan Alun-alun Kotak sebagai ruang terbuka utama di pusat kota Malang, maka riset tentang perilaku dan aktivitas yang dilakukan di dalam area Alun-alun tersebut menjadi sangat penting. Hal ini untuk mengetahui dan memahami peran dari pengguna ruang (pengguna tetap/tidak tetap) dalam proses pembentukan ruang dan fungsi baru dalam upaya penataan Alun-alun Kotak di masa mendatang, yang ideal sesuai dengan kebutuhan/keinginan masyarakat kota Malang.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Berdasarkan Anatomi Ruang Terbuka, pemahaman tentang ruang terbuka, maka menurut Ashihara harus mengamati tiga elemen utama dari ruang terbuka tersebut :

1. Manusia dan *open space* yang mewadahi aktifitasnya
2. Jaringan jalan atau sirkulasi yang mengelilinginya sebagai pembatas semu
3. Bangunan di sekitarnya sebagai dinding pembatas masif dari ruang voidnya

Untuk itulah pada penelitian ini dibahas tentang Manusia dan Ruang Terbuka yang mewadahi aktifitasnya. Penekanan pada kajian tentang aktifitas ini didasarkan pula pada pendapat Barthes (1986) yang menegaskan bahwa ruang dapat direpresentasikan dan dikomunikasikan dengan pendekatan *Activity Space*. Untuk mengetahui keterkaitan antara aktifitas pemakai dengan lingkungan fisiknya, atau yang menyangkut masalah pengaruh lingkungan fisik terhadap psikologikal dan sosiologikal pemakainya, dibutuhkan kajian tentang aspek perilaku *participant* (Preiser, 1988: 39-46).

Pada dasarnya hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya merupakan suatu jalinan *Transactional Interdependency*, dimana terjadi saling ketergantungan dan saling mempengaruhi antar keduanya (Emery&Trist, 1950). Lingkungan merupakan stimulus atau rangsang bagi proses kejiwaan manusia sehingga menghasilkan perilaku tertentu. Keberadaan penanda-penanda identitas sebagai bentukan arsitektur yang beragam dan dinamis, berada dalam suatu kehidupan *community*. Di dalam kehidupan bermasyarakat, komunitas yang satu dengan komunitas yang lain memiliki ruang antara (dari fungsinya disebut Mark '*intercrossing space*') sebagai ruang sosial yang dimanfaatkan bersama (menampung aktivitas dari beberapa anggota *community*).

Dikaji dari konsep teritori Altman (1975:23) bahwa di dalam *space in between* ini telah terjadi *ambiguity* dari *primary territoriality*-nya *community occupancy* (Rapoport, 1977) menjadi *society occupancy* yang memiliki *public territoriality*. Karena disini ruang antara yang timbul dimanfaatkan bersama oleh anggota beberapa *community* yang ada dalam satu kelompok *society*. Sehingga ruang ini yang semula digunakan khusus oleh satu *community* sifatnya privat, akhirnya berubah menjadi publik atau *secondary territoriality*.

Manusia merupakan isi dari ruang. Di sisi lain, manusia adalah makhluk sosial sehingga selalu membutuhkan orang lain, berkelompok/bermasyarakat dalam suatu *wadah ruang* yang berupa komunitas dan lingkungannya. Batas ruang individu atau *boundary* dijelaskan Barth (1998:15) sebagai penyedia kenyamanan serta keamanan, dan kondisinya akan

selalu terkait dengan *social boundaries* dan *physical boundaries* yang terwadahi dalam *territorial counterparts*. Sedangkan Marcus&Cameron (2002:125) mengklasifikasikan 'batas' bisa berupa material (tanaman, dinding batu, dll) dan spatial (ruang publik, jalan, taman, dll). Pembahasan yang mengkaji tentang 'batas', akan selalu terkait dengan 'area perbatasan' sebagai area transisi. Jika hal ini terus terjadi maka *crossing boundary* tak bisa terhindari lagi. Bahwa perubahan ruang yang dinamik intensif terjadi maka bisa selalu terjadi perubahan terhadap 'batas' tersebut. Terkait dengan hal di atas, Sibley (1995:32) menjelaskan bahwa suatu aktivitas lintas batas (*crossing boundary*) dari ruang yang dikenali (ruang milik sendiri) menuju ruang teritori orang lain maka bisa menimbulkan pertikaian. Penerobosan batas bisa menyebabkan hilangnya fungsi kenyamanan dan keamanan. Ada beberapa cara untuk mengeliminir terjadinya pelanggaran batas teritori dan meredam ketegangan yang mungkin terjadi, yaitu misalnya melalui pendekatan asimilasi, integrasi, koalisi, segregasi, separatis ataupun multikulturalisme (Grillo, 1998:177). Antisipasi terjadinya ketegangan akibat pelanggaran batas teritori ialah dengan pemakaian ruang secara bersama dengan strategi tertentu.

### 3. METODE PENELITIAN

Kategorisasi metoda penelitian ini, didasarkan pada tahapan penelitian :

a. Metoda Pengumpulan Data

- Data Primer, menggunakan metoda *Observing Environmental Behavior*
- Data Sekunder, menggunakan metoda *Discourse Analysis* dalam *Historical Study*.

b. Metoda Pengolahan Data, menggunakan Pemetaan Proliferasi Ruang dengan pendekatan *Representational Space of User* dan *Occasion Mapping of Users*.

#### **Metoda *Observing Environmental Behavior* dalam Pengumpulan Data Primer.**

Dalam penelitian ini, observasi lapangan mendapatkan data tentang persepsi Pemerintah (perancang-penguasa) dan Masyarakat (pengguna-pengamat) terhadap makna Alun-alun Kota Malang. Pengguna Tetap meliputi Dinas Pertamanan, Dinas Kebersihan, Polisi Lalu Lintas, Polisi Pamong Praja, PSK, PKL makanan/minuman/mainan, Pengamen, Pengemis, Tukang Parkir, Tukang becak, Sopir / kenek angkot, Tukang Foto Keliling, Penyemir sepatu, dan Penghibur Komedi Monyet. Pengguna Tidak Tetap (pengunjung) meliputi Wisatawan (asing / domestic), Jamaah Masjid Jami', Para Pensiunan, Pegawai Kantor Pemerintahan, Pegawai Kantor Swasta, Pengunjung Mall.

Klasifikasi pemerintah (sebagai penguasa-perancang) adalah Pejabat yang pernah/sedang berkuasa, dan terlibat langsung/tak langsung dengan peraturan/proses perkembangan Alun-alun Kota Malang. Hasil dari tahapan wawancara langsung dengan responden diharapkan berupa peta perilaku (*Cognitive Mapping*) yang menginformasi alur gerak dan aktivitas responden di dalam alun-alun, serta persepsi responden atas makna alun-alun Malang di masa dulu dan masa kini.

#### **Metoda *Discourse Analysis* dan *Historical Study* dalam Pengumpulan Data Sekunder.**

Data-data historik (oral ataupun yang terdokumentasi) digunakan sebagai dasar dalam menyusun dan menginterpretasikan data tentang kronologis perkembangan kota Malang, khususnya yang terkait dengan proses pembentukan, perkembangan dan perubahan yang terjadi pada Alun-alun Kotak Kota Malang (kini dikenal sebagai Alun-alun Merdeka).

#### **Metoda Pengolahan Data**

Digunakan Pemetaan Proliferasi Ruang oleh pengguna Alun-alun untuk mengetahui teritori ruang masing-masing pengguna (pengguna tetap/tidak tetap), serta pemakaian suatu

ruang secara bersama oleh beberapa jenis pengguna, pada peristiwa-peristiwa penting tertentu, yang telah ditetapkan sebagai responden peristiwa terpilih.

### ***Representational Space of User***

Adalah ruang aktivitas satu pengguna, dalam beragam peristiwa. Tujuannya untuk memahami proses proliferasi ruang alun-alun yang dilakukan pengguna (bentuk, dimensi dan orientasi) dari pelubangan ruang gerak dan teritori pengguna dalam skala waktu yang berbeda. Sehingga akan ditemukan ruang-ruang baru yang tercipta.

Variabel Waktu Sebagai Penentu, diklasifikasikan sebagai berikut : Hari biasa (pagi, siang, dan malam) dan Hari khusus (Jumat, Sabtu, Minggu).

### ***Occasion Mapping of Users***

Yaitu pemetaan ruang aktivitas beragam pengguna, dalam satu peristiwa. Tujuan yang diharapkan adalah untuk memahami penggunaan ruang alun-alun secara bersama untuk menemukan klasifikasi ruang-ruang baru yang dihasilkan (*meta-space*). Variabel penentunya berupa Jenis Pengguna terpilih, yaitu pengguna yang selalu ada dan berperan penting, di setiap peristiwa besar yang diamati. Dalam penelitian ini responden terpilih meliputi Tukang Parkir, Polisi Lalu Lintas, Pengamen, Pedagang Kaki Lima, Pengemis, PSK. Alur Pergerakan Pengguna, diklasifikasikan menjadi pengguna **diam** dan pengguna **bergerak**. Berdasarkan Persepsinya, masing-masing pengguna memiliki **catchment area** yang tidak hanya terbatas pada posisi geraknya saja.



## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil temuan di lapangan, diketahui bahwa terjadi perbedaan pola pikir dan pemikiran (*meta-space*) antara Pemerintah (sebagai penguasa dan perancang), dengan persepsi masyarakat (sebagai pengguna sekaligus pengamat). Kebijakan pemerintah dalam menata dan merancang area alun-alun beserta segala elemen pembentuk ruang luarnya, ternyata banyak disalahpersepsikan oleh masyarakat sebagai pengguna ruang alun-alun. Sehingga muncullah fungsi-fungsi baru di luar prediksi dan pemikiran si perancang (dalam kasus ini adalah pemerintah).



FENOMENA DI LAPANGAN	DOKUMENTASI FOTO (BUKTI FISIK)	FENOMENA DI LAPANGAN	DOKUMENTASI FOTO (BUKTI FISIK)
<p>Para pengunjung biasanya memasukkan kendaraannya kedalam area alun-alun, kemudian beraktivitas di dalamnya. Efeknya, sirkulasi pejalan kaki mengecil.</p> <p>SOLUSI dari Pemerintah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kendaraan dilarang dibawa masuk <math>\Rightarrow</math> alun-alun dipagar</li> <li>Disediakan tempat khusus untuk kendaraan <math>\Rightarrow</math> area parkir</li> </ul>	 	<p>Pengamen berpersepsi bahwa adanya pengunjung yang duduk-duduk santai lama adalah 'ruangnya' untuk mencari nafkah dan mengkais recean</p> <p>Jalan perkerasan yg didesain perancang di dalam area alun-alun sbg sirkulasi pengunjung ternyata dipersepsikan lain oleh pengemis yaitu sbg 'ruang-nya' utk mendapat iba dan rejeki dr pengunjung</p>	 
<p>Ruang kosong di sekeliling alun-alun yg diteduhi pepohonan, dipersepsikan sebagai 'ruang bebas' yg bisa dimanfaatkan sbg tempat parkir sementara, aman dan gratis</p>		<p>Bangku taman yang rindang pepohonan, banyak diminati shg ramai pengunjung. PKL berpersepsi bahwa area banyak pengunjung tsb 'ruangnya' bekerja</p>	
<p>Pagar BRC yang didesain penguasa sbg batas dari area alun-alun dan penghalang fisik bagi PKL berombong, dipersepsikan lain oleh pengguna tetap alun-alun, yaitu sebagai tempat untuk menjemur</p>		<p>Petugas Dinas Kebersihan yg bertugas membersihkan lingkungan di luar alun-alun, berpersepsi bahwa sedang bertugas di alun-alun shg memasukkan gerobak sampahnya di area alun</p>	<p><b>Petugas Dinas Kebersihan</b></p> 
<p>Penguasa mendesain alun-alun sbg 'magnet' untuk menarik warga kota berkumpul di pusat kota. Keramaian ini dipersepsikan lain oleh PSK, yaitu sbg ruangnya mencari mangsa</p>		<p>Perancang menempatkan papan bebas baca Koran di alun-alun. Kerumunan massa di ruang tsb dipersepsikan sbg ruang bagi sopir angkot 'nge-time' mencari penumpang</p>	
<p>Bangku taman yang didesain untuk kepentingan pengunjung alun-alun yg ingin beristirahat ternyata tak sesuai dgn persepsi gelandangan yg menganggap bangku tsb nyaman</p>		<p>Larangan menginjak rumput dilanggar, Pasangan muda-mudi ini berpersepsi bahwa ruang alun-alun yang sepi adalah 'ruangnya' untuk berpacaran</p>	

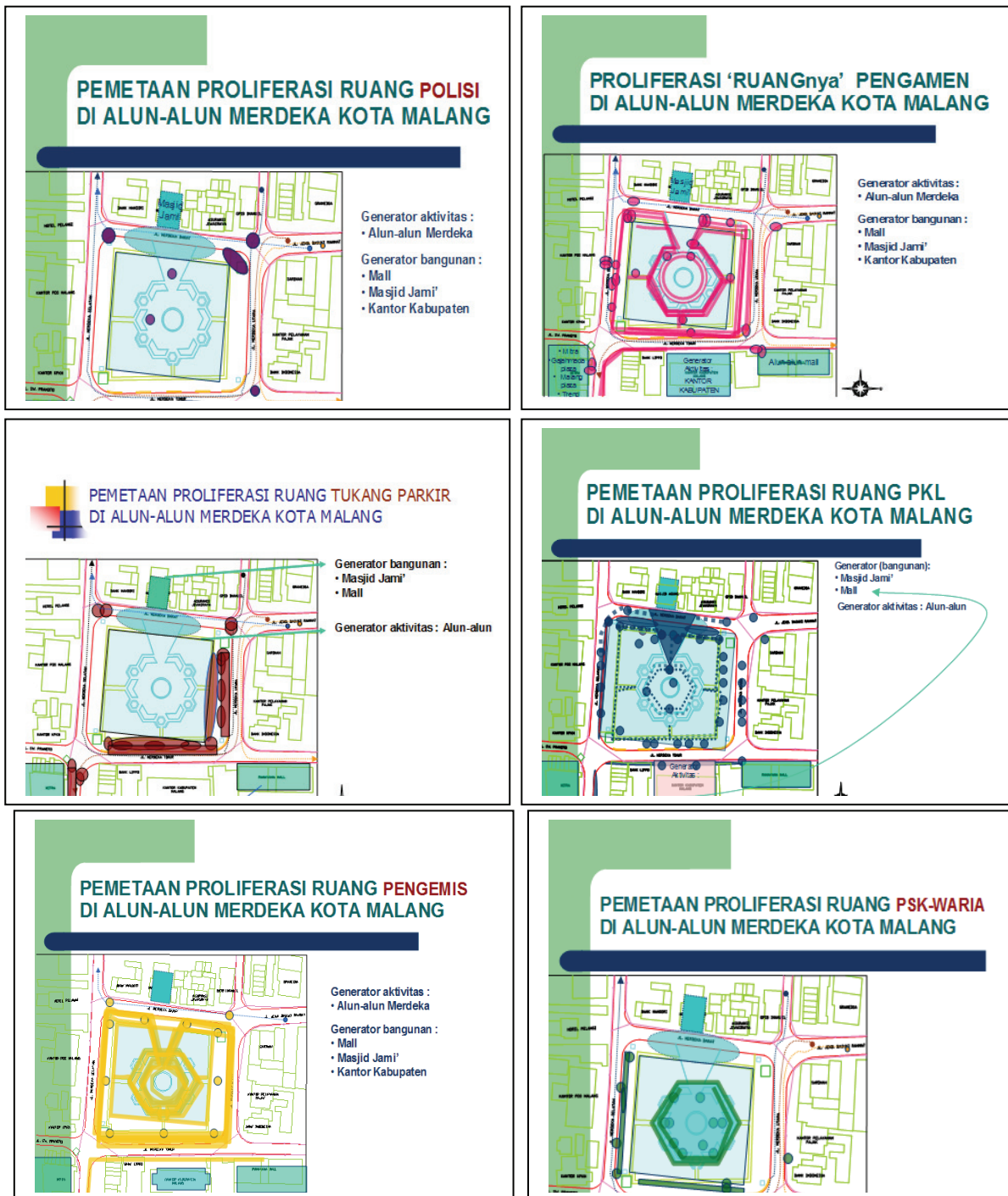


untuk tidur			
Larangan menginjak rumput dilanggar, Anak-anak kecil ini berpersepsi bahwa Seluruh ruang alun-alun adalah 'ruangnya' untuk bermain dan olahraga		Penguasa mendesain pot utk pohon demi estetika. Namun oleh pengunjung dipersepsikan pot tsb bisa digunakan utk duduk santai/beristirahat, krn ditunjang oleh keteduhan pohon	

### **Pemetaan Proliferasi Ruang Pengguna dalam Analisa *Practical Space***

#### *Representational Space of User*

Adalah pemetaan ruang aktivitas satu pengguna, dalam beragam peristiwa. Tujuan metoda ini untuk memahami proses proliferasi ruang alun-alun yang dilakukan pengguna, sehingga menemukan *practical space* (bentuk, dimensi dan orientasi) dari peluberan ruang teritori pengguna dalam skala waktu yang berbeda.

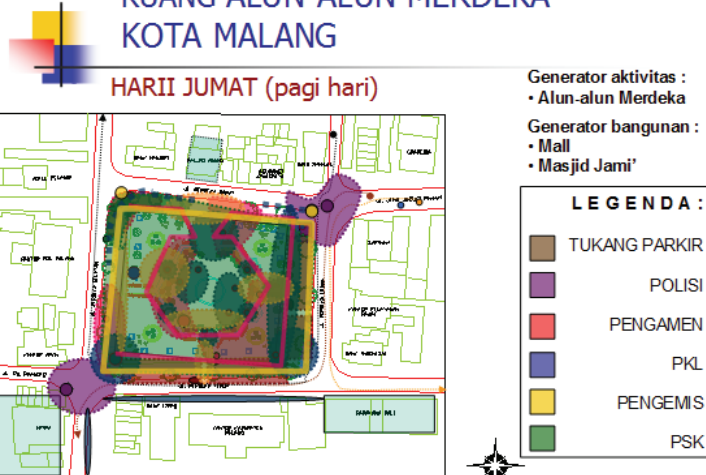


### Occasion Mapping of Users

Adalah Pemetaan ruang aktivitas beragam pengguna, dalam satu peristiwa. Tujuan metoda ini adalah memahami penggunaan ruang alun-alun secara bersama untuk menemukan klasifikasi ruang-ruang baru yang dihasilkan (*production of space metaphor*). Pemahaman lebih detail dijelaskan pada pemetaan ruang aktivitas mereka pada hari biasa (senin-kamis), hari jumat, dan hari libur (sabtu-minggu).

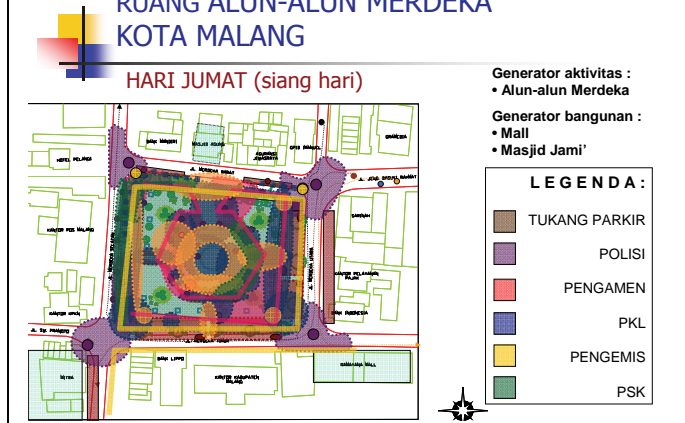
## Penggunaan Ruang Alun-alun pada Hari Jumat

### PENGUNAAN SECARA BERSAMA RUANG ALUN-ALUN MERDEKA KOTA MALANG



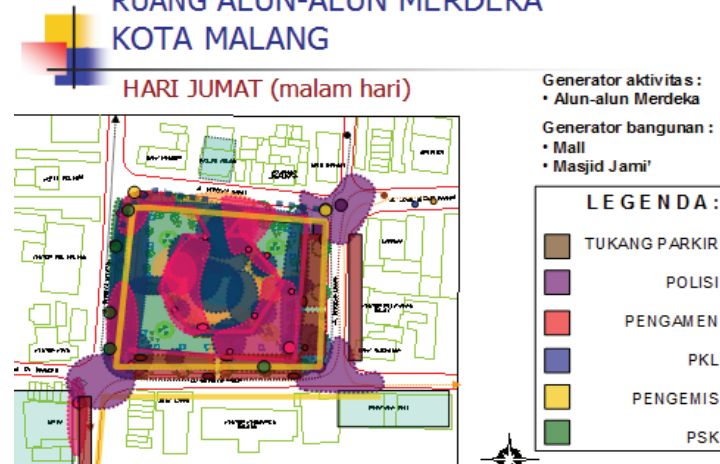
Ruang PKL merupakan ruang yang paling strategis (4 layer), di area Alun-alun Tugu. Jadi ruangnya seringkali digunakan secara bersama oleh beragam jenis pengguna. Ruang tukang parkir, ruang pengemis dan ruang pengamen 3 layer. Ruang polisi 2 layer, dan ruang PSK adalah yang privat hanya 1 layer

### PENGUNAAN SECARA BERSAMA RUANG ALUN-ALUN MERDEKA KOTA MALANG



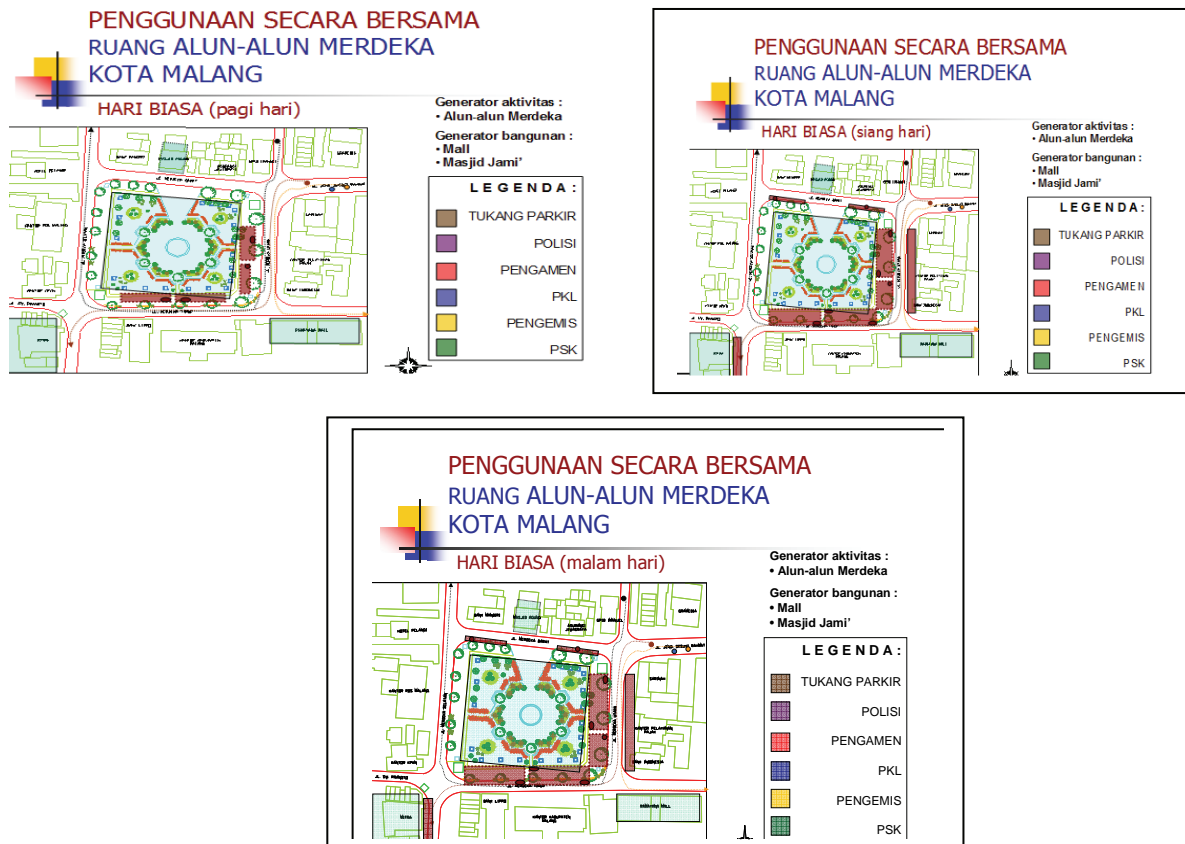
Ruang PKL & ruang pengamen merupakan ruang yang paling strategis (6 layer), jadi ruangnya seringkali digunakan secara bersama oleh beragam jenis pengguna. Ruang tukang parkir dan ruang pengemis 5 layer. Ruang polisi 4 layer, sedangkan ruang PSK adalah yang paling privat yaitu hanya 1 layer.

### PENGUNAAN SECARA BERSAMA RUANG ALUN-ALUN MERDEKA KOTA MALANG



Ruang PKL dan ruang pengamen merupakan ruang yang paling strategis (6 layer). Ruang tukang parkir 4 layer, ruang PSK 3 layer dan ruang pengemis 5 layer. Sedangkan ruang polisi adalah ruang yang paling privat yaitu hanya 2 layer.

## Penggunaan Ruang Alun-alun pada Hari Biasa



Kunci utama dalam memahami makna ruang terbuka, bukan terletak pada bentukan fisiknya, tetapi pada manusia yang beraktivitas di dalamnya. Manusia yang dimaksudkan adalah manusia yang berbudaya, berpola pikir (memiliki *meta-space*), serta punya peluang untuk beraktivitas dalam jangkauan ruang gerak dan *catchment area*-nya (ruang gerak aktivitas dengan batas jangkauan pemikiran / daya tangkap non fisiknya). Ruang gerak atau ruang aktivitas para pengguna alun-alun dan *catchment area* tersebut, dipetakan berupa *representational space of user* (pada setiap peristiwa besar yang terjadi di kota Malang, para pengguna ruang alun-alun mempunyai ruang aktivitas/perwilayahan dengan batas teritori tertentu) dan *occasion mapping of users* (dalam peristiwa penting di kota Malang, terdapat ruang yang digunakan secara bersama oleh beberapa jenis pengguna ruang)..

Dalam kasus ruang terbuka publik yang berupa Alun-alun kota Malang, para pengguna ruang (yang dikaji *practical-space*-nya) terbagi atas para pengguna tetap dan tidak tetap. Setiap pengguna ruang, mempunyai peluang untuk beraktivitas di ruang tertentu, menciptakan ruang dan fungsi baru akibat peluberan aktivitasnya. Sehingga untuk mengetahui klasifikasi dari ruang-ruang baru yang bisa dihasilkan dari peluberan aktivitas pengguna, pendekatan memahami motivasi para pengguna ruang beraktivitas, yang bisa meluber hingga tercipta ruang-ruang baru (*production of space-metaphor*). Ruang baru yang terjadi akibat peluberan aktivitas pengguna ruang, dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- Ruang terjadi karena aktivitas *user* dalam upaya mencari nafkah.
- Ruang terjadi karena aktivitas *user* dalam menjalankan tugas.
- Ruang terjadi karena *user* memang ingin berada disana untuk alasan tertentu.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan melalui pemetaan aktivitas pengguna Alun-alun Kotak kota Malang dengan metoda proliferasi ruang dalam kajian *place* ataupun kajian *time*, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Peluberan wilayah teritori para pengguna Alun-alun bergerak menuju magnet pemicunya
- b. Wilayah teritori masing-masing pengguna alun-alun bisa berubah, dipengaruhi oleh waktu dan generator-nya. Wilayah teritori pengguna Alun-alun Kotak di hari biasa berbeda dengan hari Jumat atau hari libur (Sabtu dan Minggu).
- d. Terjadinya fenomena satu ruang untuk beberapa pengguna, tidak menimbulkan konflik karena yang terjadi adalah penggunaan ruang secara bersama untuk satu tujuan (mencari nafkah), dan bukan untuk penguasaan ruang yang mengarah pada kepemilikan pribadi atas ruang public (yang bisa rawan konflik)
- e. Penggunaan bersama ruang Alun-alun Kotak yang intensitasnya tinggi secara hirarki terjadi pada ruang teritori PKI, ruang teritori pengamen, dan ruang teritori pengemis.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Altman, Irwin, (1975), *The Environment and Social Behavior: Privacy, Personal Space, Territory and Crowding*, Brooks/Cole, Monterey, California.
2. Handinoto, Soehargo, (1996). *Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda di Malang*, UK Petra-Surabaya, Penerbit Andi, Yogyakarta.
3. Hayden, Dolores, (1997). *The Power of Space : Urban Landscapes as Public History*, The MITT Press, England.
4. Marcus, Thomas A & Cameron, Deborah, (2002), *The Words Between The Spaces: Building and Language*, Roudledge, London.
5. Mustopo, Moehammad Habib (2002), *Kota Malang dalam Perspektif Sejarah Lokal*
6. Rapoport, Amos, (1977), *Human Aspect of Urban Form: Toward a Man –Environment Approach to Urban Form and Design*, Pergamon Press, Oxford, New York.
7. Triyosoputri, Etikawati (1992), *Evaluasi Purna Pakai Alun-alun Malang dengan Penekanan Aspek Fungsional*, Thesis S2, ITB, Bandung
8. Wulandari, Lisa Dwi, (2007). *Konsep Metafora Ruang pada Ruang Terbuka Perkotaan*, Disertasi S3, ITS, Surabaya.

**MANAJEMEN ESTAT  
SEBAGAI PRAKTEK MANAJEMEN KOTA BERKELANJUTAN  
Studi Kasus : Kota Baru Bukit Semarang Baru**

**Santi Aristyawati**  
Universitas Diponegoro  
E-mail: [santi\\_aristyawati@yahoo.com](mailto:santi_aristyawati@yahoo.com)

**ABSTRAK**

*Kota Baru Bukit Semarang Baru is a real estate area development that was developed as commensurate as an independent city. BSB developed by PT Alam Lestari Karyadeka planned as a self-contained residential neighborhood. The developer had the drastic intervention in the development of a new city involves various considerations and intensive planning and also the activities to build the project infrastructure services and public places, resulting in a new town on the edge of town. This is in accordance with the new city planning approach be comprehensive by involving the organization in charge of controlling the development of new cities to complete even down to manage them. In addition, it suggests the need for proper engineering of the cost of construction and operation (management) to consider the various linkages that influence (Melville, 1996: 218). The BSB development as an area of real estate along with the role of sustainable by developer as the manager, or better known as BSB estate management.*

*This paper aims to examine the relationship between the role of estate management to the governance functions of Kota Baru BSB. The BSB new innovation in developing housing needs and supporting an environmentally friendly facilities in accordance with the vision of BSB. Based on this research are expected to know BSB Achievement estate management is determined by its performance in optimizing the function and its role in the development of appropriate operational purposes. Accordingly, this research question is "How BSB estate management can work in order to form a residential area of humanist and effective in forming a new town as a settlement area of sustainable development.*

**1. PENDAHULUAN**

Pengembangan Kota Baru BSB diturunkan sebagai strategi manajemen perkotaan Kota Semarang yang diterjemahkan dari pemikiran baru mengenai *new urbanisme*. *New urbanisme* sendiri merupakan konsep pemikiran dalam upaya penataan kawasan perkotaan yang bertujuan untuk membangun kembali *sense of place* pada permukiman baru di kawasan pinggiran kota sehingga dapat menciptakan integrasi yang kuat antara penduduknya dengan lingkungan kawasannya (Kwanda: 2001). Pengembangan kota baru diupayakan untuk mewujudkan tujuan *new urbanisme* yaitu restrukturisasi kawasan untuk mendapatkan bentukan keseimbangan terhadap kawasan perkotaan yang tadinya telah mengalami penurunan. Jika dilihat sebagai sebuah strategi arsitektur perkotaan, pengembangan suatu kawasan kota baru ini dapat dilihat sebagai sebuah strategi revitalisasi yaitu menciptakan transformasi dari bangunan dan lingkungan untuk meningkatkan estetika dan fungsi kawasan. Selain itu, kegiatan pembangunan kota baru diharapkan dapat menjadi stimulan dalam meningkatkan pembangunan untuk mengatasi dinamika pertumbuhan perkotaan. Hal tersebut diupayakan dengan pertimbangan bahwa pembangunan perkotaan perlu ditingkatkan secara terpadu dan terencana dengan memperhatikan RUTR, pertumbuhan penduduk, lingkungan permukiman, pertumbuhan dan pemerataan kegiatan ekonomi, serta lapangan pekerjaan. Tujuannya adalah pengelolaan



perkotaan yang efisien dengan lingkungan perkotaan yang *livable*. Dalam mewujudkan tujuan itu, kota baru sebagai bentuk kawasan *real estate*.

Kawasan Kota Baru Bukit Semarang Baru merupakan kawasan *real estate* yang dikembangkan setaraf kota mandiri. BSB yang dikembangkan oleh PT Karyadeka Alam Lestari direncanakan sebagai kawasan permukiman yang serba lengkap. Pengembangan BSB dilakukan dengan memperluas ruang dengan membuka wilayah pinggiran yang masih kosong dan belum berkembang yaitu Kecamatan Mijen. Pembangunan kota baru merupakan bentuk intervensi terhadap pengelolaan spasial ruang perkotaan dalam mengatasi peningkatan keragaman aktivitas perkotaan akibat peningkatan jumlah penduduk. Peran pengembang BSB yang berlanjut pada manajemen estat BSB mengedepankan inovasi-inovasi dengan berbagai pertimbangan dan perencanaan intensif serta aktivitas-aktivitas membangun proyek pelayanan prasarana dan tempat umum, sehingga menghasilkan kota baru di pinggir kota. Hal tersebut mengisyaratkan tindakan rekayasa yang tepat terhadap biaya pembangunan dan pengoperasian (pengelolaan) dengan mempertimbangkan berbagai keterkaitan yang berpengaruh (Melville 1996: 218).

Di dalam bisnis bidang *real estate*, pengembang dituntut untuk mampu menyediakan produk rumah dan layanan yang berkualitas. Oleh karena itu, berdasarkan wacana di atas, penting adanya penelitian tentang peran manajemen estat pada kawasan permukiman skala besar Kota Baru Bukit Semarang Baru. Hal tersebut didasarkan pada pentingnya peran manajemen estat dalam pengelolaan suatu kawasan *real estate* yang menyebabkan keteraturan dalam setiap upaya dan tahap pembangunan yang dilakukan dalam proyek pengembangan Kota Baru Bukit Semarang Baru.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Perkembangan suatu kota tidak terlepas dari upaya pengembangan sektor properti untuk mendukung peningkatan investasi dan pendapatan daerah. Pengembangan kawasan perumahan dalam konsep kota baru merupakan salah satu bentuk pengembangan properti dalam kategori real properti yang meliputi tanah beserta bangunan dan kelengkapannya. Ling (2005: 3) menyebutkan *real estate* dapat diartikan juga sebagai sebuah properti yang berbentuk *real property* yang merupakan segala sesuatu yang dimiliki atau sebagai sebuah aset (kepemilikan).

Sebuah aset yang dibangun harus disertai dengan pengelolaan agar tercapai tujuan pembangunannya. Begitu halnya dengan pembangunan properti, aspek-aspek yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan dan pengendalian, perlu dilakukan untuk mencapai tujuan pembangunan hingga pengendalian capaian tujuan pembangunan. Dalam lingkup pekerjaan pembangunan properti, hal tersebut lebih dikenal sebagai manajemen properti. Kemudian karena properti di Indonesia berada di bawah naungan *Real estate Indonesia (REI)*, maka sering disebut juga sebagai manajemen estat.

Manajemen estat pada dasarnya merupakan upaya pengelolaan kawasan properti. Upaya pengelolaan tersebut mencakup juga ketersediaan berbagai fasilitas layanan, umum, dan sosial. Manajemen estat dipandang sebagai penerapan manajemen properti yang mengatur keuangan, kondisi fisik, dan segi administrasi pada operasi suatu properti (Fisher, 1991: 150). Dalam menerapkan fungsi manajemen seperti yang disebutkan oleh Terry (dalam Manulang: 1981), manajemen estat dimulai dari pekerjaan perencanaan, pekerjaan konstruksi, pekerjaan selesai konstruksi, dan ketika properti dioperasikan. Berdasarkan hal tersebut, manajemen estat dipandang sebagai sebuah upaya pembangunan dan pengelolaan kawasan terpadu. Hal tersebut bertujuan agar kawasan properti mempunyai sistem operasional yang dapat mengkaitkan berbagai aspek-aspek pembangunannya sehingga kawasan dapat berfungsi sesuai tujuan operasionalnya.



Peran manajemen estat, sebagai cerminan komitmen pengembang dalam upaya penyediaan perumahan dalam konsep Kota Baru BSB dinilai sangat penting dalam upaya pengembangan *real estate property*. Baik itu bagi konsumen dan tentunya bagi developer sendiri. Fungsi manajemen estat ini bagi developer merupakan sebuah tindakan dalam mengelola investasi atas pengembangan properti tersebut (memaksimalkan pendapatan dan modal) sehingga tercapai hasil yang optimal dan efisien serta ekonomis. Tidak hanya itu, komitmen yang diturunkan dalam kemampuannya mengelola properti melalui manajemen estat tersebut memberikan keuntungan lain bagi konsumen. Manajemen estat bertanggung jawab sebagai pengelola fisik lingkungan untuk mencapai tujuan lainnya yaitu pengelolaan lingkungan psikologis yang ditimbulkan dari kenyamanan terhadap lingkungan properti tersebut (Hastuti dalam Anastasia et al, 2002:8).

Fungsi manajemen estat dapat disederhanakan sebagai sebuah fungsi pemeliharaan. Dalam hal tersebut, tugas manajer estat meliputi perawatan, pencegahan, perawatan rutin, dan perawatan korektif untuk berbagai jenis fungsi fasilitas pelayanan umum dan sosial (Wiyono, 1996: 62-63). Beberapa fungsi tersebut diturunkan dari terapan fungsi ilmu manajemen yang mencakup prinsip planning, organizing, actuating, dan controlling (POAC). Keempat prinsip dasar manajemen tersebut melatarbelakangi implementasi sistem manajemen dalam suatu pengelolaan properti, antara lain (Modul Property Training, 1999) agar pembangunan *real estate* mempunyai kesadaran lingkungan dengan dikendalikan oleh aturan-aturan *real estate*. Selain itu, manajemen estat sebagai sebuah sistem manajemen modern mampu menyesuaikan pemikiran-pemikiran baru dalam manajemen bisnis yang memberikan nilai positif untuk memperhatikan kepentingan pihak produsen maupun konsumen.

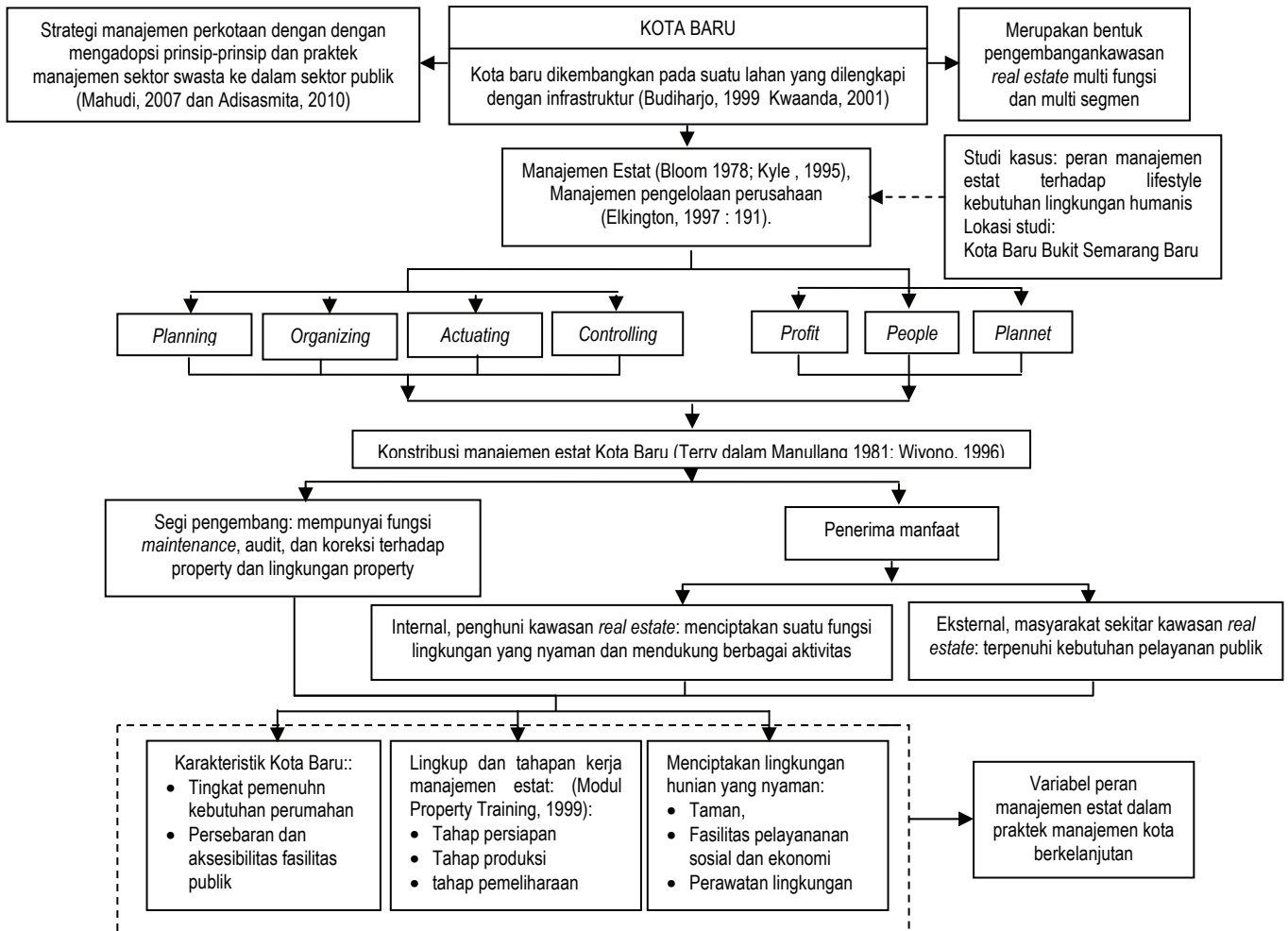
Pendapat lainnya yaitu dalam suatu pengembangan *real estate property* sebaiknya disertai dengan kegiatan manajemen. Kegiatan tersebut terdiri dari empat tahapan kegiatan (Modul Pelatihan Manajemen Konstruksi, 1995). Beberapa tahapan tersebut antara lain:

1. Tahap persiapan, rincian kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu: studi kelayakan (*feasibility study*) dan pengurusan perijinan, termasuk analisis terhadap dampak lingkungan (AMDAL)
2. Tahapan produksi (*Production Phase*), dalam tahapan produksi ini terlibat beberapa proses kegiatan, antara lain: perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), pembiayaan (*finance*), dan pelaksanaan pembangunan fisik (*construction*)
3. Tahap distribusi (*Distribution Phase*), pada tahapan ini masa produksi tengah berjalan, kemudian dilakukan kegiatan pemasaran (*marketing*) dan penyerahan kepada konsumen (*handing over*)
4. Tahap operasi dan pemeliharaan, pada tahap ini dilakukan kegiatan pemeliharaan dan pengoperasian (*maintenance and operation*), pemeriksaan sarana dan prasarana (*inspection*) serta pengalihan dan pengelolaan infrastruktur (*facility and infrastructure handing over*)

### 3. METODE PENELITIAN

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran manajemen estat sebagai pengelola kota baru. Peran manajemen estat tersebut digambarkan dengan kemampuannya dalam mengimplementasikan fungsi-fungsi yang termasuk dalam prinsip-prinsip manajemen diantaranya *planning*, *organizing*, *actuating*, dan *controlling*. Berdasarkan keempat fungsi manajemen tersebut diharapkan mampu mendeskripsikan kinerja manajemen estat BSB dalam upaya mengelola pembangunan dan pengembangan BSB. Menurut Elkington (dalam Roesady, 2002) suatu sistem pengelolaan yang ingin terus menjalankan usahanya harus memperhatikan 3P yaitu Profit, People, dan Planet. Keberlangsungan sebuah sistem pengelolaan ditentukan oleh ketiga poin tersebut. Kegiatan pengelolaan tidak dibenarkan hanya mengejar keuntungan

(*profit*), akan tetapi harus terlibat pada pemenuhan kesejahteraan masyarakat (*people*), serta berpartisipasi aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan (*plannet*). Berdasarkan hal tersebut, maka penerapan keempat prinsip POAC sebaiknya saling terkait dengan ketiga prinsip 3P untuk dapat mempertahankan keberlangsungannya. Gabungan antara prinsip POAC dan 3P tersebut akan digunakan untuk menelaah pelaksanaan manajemen estat BSB. Kedua prinsip tersebut dikaitkan dengan upaya mempertahankan nilai properti yang dicapai melalui pemenuhan kebutuhan lingkungan properti yang nyaman sehingga mampu memberikan *outcome* terhadap pembentukan karakteristik lingkungan hunian yang nyaman.



**Gambar 1. Variabel Pembahasan**

Tulisan ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Alasan penggunaan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini karena dalam penelitian ini dibutuhkan data kuantitatif untuk mendukung adanya fakta mengenai peran manajemen estat dalam praktek manajemen kota berkelanjutan. Data kuantitatif dapat menunjukkan hasil dari suatu fakta yang terjadi secara objektif. Untuk dapat menguji validitas data tersebut ditunjang dengan pengumpulan data di lapangan yang dilakukan dengan cara kajian dokumen, observasi lapangan, dan wawancara. Selain itu, untuk mendukung pengkajian fakta mengenai manajemen estat BSB tersebut dilakukan Studi kepustakaan (*Library research*) yaitu pengkajian teori-teori atau pendapat para ahli

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kota Baru BSB ini terletak di Kelurahan Pesantren, Ngadirgo, Jatibarang, Kedungpane, Jatisari dan Mijen. Dalam konstelasi pengembangan Kota Baru BSB, BSB terletak di Kecamatan Mijen yang berbatasan dengan Kelurahan Wonopolo dan Wonoplumbon di sebelah barat, Kecamatan Gunungpati di sebelah timur, Kecamatan Ngaliyan di sebelah utara, serta Kelurahan Cangkringan, Tambangan dan Purwosari di sebelah selatan. Area pengembangan Kota Baru BSB terbagi menjadi 2 (dua) lokasi. Di bagian selatan merupakan kawasan pengembangan Jatisari dengan luasan lahan mencapai 137,5 Ha dan di bagian utara merupakan kawasan pengembangan Mijen, dengan total penggunaan lahan mencapai luasan 730,9 Ha. Kota Baru BSB sebagai kota satelit (suburb) dikembangkan dalam konsep berwawasan lingkungan. Selain itu, pembangunan Kota Baru BSB ini dikonsepsikan sebagai sebuah pembangunan kawasan *real estate* yang lengkap sebagai strategi dalam kedudukan Kota Semarang sebagai salah satu kota penunjang bagi Kota Semarang sendiri.

#### CAPAIAN MANAJEMEN ESTAT BSB

Sebagaimana halnya dalam suatu upaya pengembangan kawasan properti, perencanaan pembangunan properti selalu diikuti dengan rencana pengelolaan yang bertujuan untuk mewujudkan sistem lingkungan yang terpadu. Sistem lingkungan terpadu tersebut terkait dengan penghuni dengan kawasan properti, penghuni dengan penghuni lain, serta penghuni dengan pengembang sebagai perwakilan penyelenggara pembangunan kawasan (Modul Property Training, 1999). Tujuan jangka panjangnya adalah untuk mempertahankan nilai properti sehingga menunjang kepentingan investasi dan menghasilkan profit bagi penghuni maupun developer ([www-05.ibm.com/de/automotive/downloads/property-management.pdf](http://www-05.ibm.com/de/automotive/downloads/property-management.pdf)). Dalam ruang lingkup pengerjaan pengembangan kawasan Kota Baru BSB ini, kegiatan perencanaan hingga pengelolaan tersebut dilaksanakan oleh manajemen estat yang juga diperankan oleh pihak pengembang yaitu PT. Karyadeka Alam Lestari.

Pengembangan Kota Baru Bukit Semarang Baru ditujukan untuk menampung limpasan penduduk Kota Semarang pada umumnya, serta memenuhi kebutuhan fasilitas pelayanan perkotaan untuk kawasan sekitarnya pada khususnya. Pengembangan Kota Baru ini tidak hanya berhenti pada tahap pembangunannya. Sebagai sebuah kota yang dirancang sebagai kota penunjang dalam manajemen perkotaan Semarang, pengembangan kota baru tidak hanya terhenti pada upaya pengembangan sistem permukiman kota yang lengkap namun juga berkelanjutan. Fungsi berkelanjutan tersebut diteruskan oleh fungsi manajerial kawasan *real estate*, yaitu manajemen properti atau yang lebih dikenal sebagai manajemen estat kawasan BSB yang merupakan kawasan *real estate* tersebut. Fungsi manajemen estat yang dijalankan merupakan turunan dari fungsi manajemen pada umumnya yaitu perencanaan yang dijelaskan melalui skenario pengembangan BSB, fungsi *organizing* dan *actuating* meliputi kemampuan BSB dalam meningkatkan pemanfaatan sumber daya lingkungan, serta fungsi pengendalian untuk tetap mewujudkan BSB sesuai visi misinya yaitu kota *compact* yang berkelanjutan.

Fungsi manajemen estat yang juga dijalankan oleh pengembang BSB ini, terlibat dalam setiap tahap pembangunan BSB yaitu tata ruang dan lansekap yang diwujudkan dalam perencanaan infrastruktur pendukung kawasan permukiman dan tata hijau Kota BSB. Selain itu, hal yang lebih utama dalam mencapai skenario pengembangan BSB, manajemen estat berfungsi untuk mengupayakan *occupancy rate* daripada *vacancy rate*. Hal tersebut sesuai dengan fungsi manajemen estat yang yaitu mengelola properti sebagai sebuah investasi. Jaminan investasi tersebut salah satunya dapat dicapai dengan melalui indikator prediksi tingkat hunian atau penjualan yang jika dalam aspek pengembangan properti perumahan hal tersebut ditunjukkan oleh adanya *occupancy rate* (Modul Manajemen Properti). *Occupancy rate* dari

hunian berikut fasilitas yang dikembangkan oleh BSB dapat menggambarkan daya serap pasar (*captive market*) terhadap strategi pengelolaan yang diterapkan pada pengembangan Kota Baru BSB.

Selain itu, dalam skenario pengembangan Kota Baru BSB juga tidak terlepas dari skenario tingkat hunian dan jumlah penduduk. Pertumbuhan tingkat hunian dan jumlah penduduk diasumsikan akan terus meningkat setiap tahunnya sesuai dengan rampungnya pembangunan BSB. Jenis fasilitas hunian yang akan dibangun dalam pengembangan BSB adalah hunian berupa rumah, apartemen, dan hotel. Sedangkan untuk pemenuhan jenis sarana dan prasarana di BSB mengacu pada kebijakan tata kota mengenai pembangunan sarana dan prasarana. Beberapa jenis sarana dan prasarana tersebut adalah fasilitas pendidikan, kesehatan, peribadatan, dan pelayanan umum. Tujuannya adalah untuk menunjang posisi BSB yang direncanakan sebagai sebuah kawasan properti bertaraf kota baru yang memberikan kenyamanan pada penghuninya serta menunjang perkembangan Kota Semarang secara keseluruhan.

“..Pada tahun 2011 ini BSB melengkapi beberapa fasilitas yaitu dibangunnya *Sport Club* sebagai sarana rekreasi olahraga dan fasilitas penunjang lainnya misalnya kantor pengelola kota dan pemadam kebakaran untuk fungsi pelayanan penghuni BSB dan masyarakat sekitar...” (hasil wawancara dengan manajemen estat BSB).

Pengelolaan *real estate property* yang baik dapat ditinjau dari sudut pandang yang berbeda antara pengelola dan penghuni. Berdasarkan sudut pandang pengelola, pengelolaan properti mempunyai fungsi *maintenance*, audit, dan bahkan koreksi terhadap lingkungan dan sarana properti serta pembentukan keterikatan antara penghuni dengan kawasan secara efektif dan efisien dalam mendukung berbagai aktivitas. Beberapa hal terkait dengan pencapaian nilai sosial ekonomi penghuni yang menjadi kewenangan manajemen estat antara lain: desain kawasan, ketersediaan fasilitas keamanan, sarana pendukung permukiman (perdagangan dan jasa, olahraga, pendidikan, peribadatan), prasarana pendukung seperti ; pengelolaan sampah, pengendalian kebakaran, ketersediaan air bersih (Haryono, Modul MAPPI: 2002). Secara tidak langsung peran manajemen estat ini dilakukan dalam membentuk karakteristik kawasan permukiman kota baru yang serba lengkap. Pengembangan BSB tersebut diterapkan dengan merevitalisasi fungsi kawasan dengan membentuk penggunaan lahan yang multifungsi dan bernilai investasi tinggi dengan ditunjang berbagai kemudahan dan kenyamanan yang diupayakan oleh pengembang melalui manajemen estatnya. Pengembangan Kota BSB ditinjau dari perkembangan dampak terhadap lingkungan yang akan terjadi, sehingga direkomendasikan beberapa hal yang terkait dengan perencanaan detil untuk pengembangan seperti pembuatan danau buatan, pembatasan kemiringan lahan, pelestarian pohon – pohon langka, pembibitan tanaman, taman botani, dan sebagainya. Sesuai dengan konsep Kota BSB yakni Kota Mandiri ditengah alam perbukitan, maka dibangunlah fasilitas – fasilitas modern di Kota ini seperti *Sport Club*, Danau BSB, SPBU, fasilitas sekolah, *Camping Ground*, *Outbond*, Kantor Pengelolaan Kota, *Farmers Market*, *SubTerminil*, *Industrial Park*, serta ATM dan Information Center. (Company Profil PT.KAL, 2007 : 43)

Rencana pengembangan Kota Baru BSB untuk mencapai percepatan pembangunan fisik, mempertinggi tingkat hunian, dan mengupayakan tercapainya komposisi dan keragaman fungsi pengembangan sehingga terbentuk suatu komunitas perkotaan secara bertahap. Salah satu upaya dalam mewujudkan capaian occupancy rate tersebut diwujudkan dengan pengembangan lingkungan permukiman yang nyaman didukung dengan berbagai sarana penunjang permukiman. Hingga saat tahap pembangunan III Kota Baru BSB ini, telah terdapat 4 (empat) cluster perumahan diantaranya Graha Taman Bunga yang telah mencapai tingkat hunian 423 unit, Jatisari 700 unit, Graha Taman Pelangi 40 unit, serta Puri Arga Golf 38 unit.

## PELAKSANAAN MANAJEMEN ESTAT

Perkembangan suatu proyek pembangunan kawasan *real estate* dengan konsep kota baru yang serba lengkap tentu saja memerlukan waktu yang sangat lama. Dalam skenario perkembangannya, Kota Baru BSB yang dikembangkan mulai tahun 1999 direncanakan akan selesai dibangun pada tahun 2018. Hal tersebut bisa jadi menjadi potensi ataupun isu dalam pelaksanaan perencanaan pembangunannya terkait dengan kredibilitas maupun image pembangunan Kota BSB yang negatif. Hal-hal yang dapat menjadi potensi adalah lamanya waktu pembangunan menjadi salah satu solusi untuk menyesuaikan pola pembangunan BSB yang menyesuaikan kebutuhan dan minat dari pelanggan. Dengan demikian, peran pengelola menjadi sangat penting untuk dapat menarik konsumen untuk ikut berinvestasi properti pada Kota Baru BSB ini. Di samping itu, hal-hal yang dapat menjadi permasalahan adalah tuntutan akuntabilitas penyelenggaraan fasilitas publik termasuk perumahan di mata masyarakat. Hal tersebut tentu akan mempengaruhi nilai investasi dan kenyamanan tinggal maupun berinvestasi properti secara tidak langsung. Untuk itu perlu diadakan pendekatan khusus yang inovatif, tujuan dilakukannya pendekatan ini antara lain untuk meningkatkan *awareness* Kota BSB di masyarakat yang bersifat internal maupun eksternal.

Terkait dengan fungsi manajemen estat sebagai penyelenggara fasilitas lingkungan, berdasarkan Standar Nasional Indonesia 03-7013-2004 mengenai pembangunan properti, penyediaan fasilitas lingkungan bertujuan untuk mewujudkan keamanan dan kenyamanan bagi penghuni. Hal tersebut dipenuhi dengan membangun fasilitas-fasilitas untuk menunjang aktivitas-aktivitas yang berlangsung sesuai dengan karakteristik lingkungan. Dalam pengelolaan Kota Baru BSB kegiatan yang berhubungan dengan manajemen estat dikelola sebagai sebuah entuk kegiatan *Community Relations*. Dalam pengembangan Kota Baru BSB, tujuan dari adanya manajemen estat adalah membentuk sistem *Community Relations* PT. KAL (Kota BSB) berorientasi pada terciptanya hubungan ketergantungan dan saling membutuhkan antara perusahaan dengan komunitas sekitar. Tujuan utamanya adalah mengupayakan lingkungan tempat tinggal yang hunamis yang mendukung kebutuhan akan lingkungan permukiman yang nyaman. Pengelolaan Kota BSB merupakan bentukan manajemen estat yang dikelola secara langsung dan berkelanjutan oleh PT. Karyadeka Alam Lestari yang merupakan pengembang Kota Baru Bukit Semarang Baru. Manajemen estat Kota Baru BSB ini dibagi dalam beberapa divisi dengan masing-masing lingkup pekerjaannya.

**Tabel 1.** Ruang Lingkup Pekerjaan Manajemen Estat Kota Baru Bsb

Divisi	Deskripsi Ruang Lingkup Pekerjaan	Operational Target
Umum, HRD & Keaman	Divisi ini mempunyai ruang lingkup pekerjaan utamanya yaitu di bidang <i>outsourcing</i> kepegawaian. Sumber daya manusia dalam sebuah ilmu manajemen mempunyai peran penting dalam melaksanakan akuntabilitas fungsi manajemen. Selain itu, divisi umum, HRD dan Keamanan ini mengelola bidang keamanan lingkungan kawasan BSB melalui <i>subdivisi</i> keamanannya. Bagian lain dari divisi ini adalah <i>subdivisi</i> legalitas. <i>Subdivisi</i> legalitas ini bekerja setelah divisi teknik dan perencanaan menyelesaikan pekerjaan perencanaannya. <i>Subdivisi</i> ini melakukan langkah selanjutnya yaitu dalam mengupayakan KRK kawasan untuk dapat menerbitkan ijin bangunan untuk dapat dilanjutkan pada proses pembangunan yang dtangani oleh divisi proyek dan pembangunan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keamanan lingkungan</li> <li>Sumber daya manusia yang optimal</li> <li>KRK sebagai panduan dalam rancang Kota Baru BSB</li> <li>Penerbitan IMB</li> </ul>
Accounting & Finance	Divisi ini mempunyai pekerjaan dalam mengatur sumber daya keuangan secara efektif dan efisien. Seluruh bentuk kegiatan dalam fungsi manajemen dilakukan dengan keterkaitan kerja sama dengan divisi <i>accounting</i> dan <i>finance</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengelolaan sumber daya keuangan untuk pengelolaan lingkungan dan kegiatan pembangunan</li> </ul>
Tehnik & Perencanaan	Divisi mempunyai batasan pekerjaan sebagai perencana dalam koridornya yaitu sebatas pelaksanaan proses desain. pelaksanaan proses desain ini menghasilkan <i>masterplan</i> untuk kawasan perumahan dan berbagai ketersediaan fasilitas pelayanan publik di BSB. Namun, dalam beberapa hal perencanaan hunian untuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Masterplan BSB</li> <li>Rencana desain untuk pengajuan KRK</li> </ul>

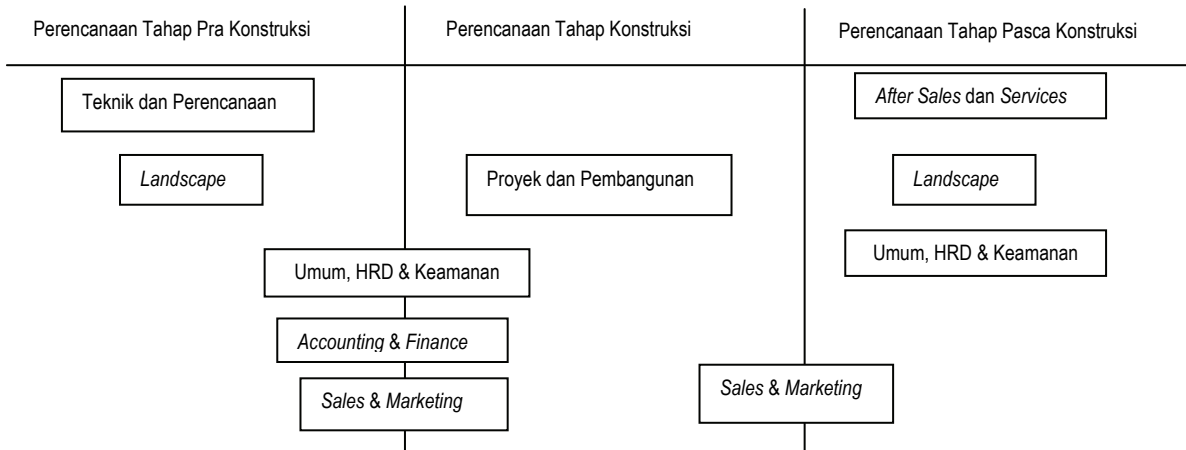
SEMINAR NASIONAL  
LIFE STYLE AND ARCHITECTURE (SCAN#2:2011)

	jenis Rumah Desain Mandiri, divisi teknik dan perencanaan bertindak sebagai pemberi keputusan mengenai kelayakan desain. sedangkan untuk jenis perencanaan fasilitas, divisi teknik dan perencanaan hanya bertindak sebagai perencana kawasan, yaitu penentu lokasi fasilitas termasuk fasilitas taman. Namun, dalam pengerjaan detail desain lansekap, divisi teknik dan perencana BSB ini melibatkan <i>outsourcing</i> . Hal tersebut akan berbeda dengan perencanaan jenis fasilitas yang ditentukan akan dikelola oleh BSB secara operasional, seperti kolam pemancingan, <i>sport centre</i> , dan danau BSB. Pada jenis fasilitas tersebut proses desain tidak hanya berhenti pada perencana kawasan namun juga detail arsitektural fasilitas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perencanaan kawasan (persebaran fasilitas)</li> <li>• Desain konstruksi dan arsitektural hunian desain standar BSB</li> <li>• Desain konstruksi dan arsitektural bangunan fasilitas yang dikelola BSB</li> </ul>
Proyek & Pembangunan	Divisi proyek dan pembangunan ini erat kaitannya dengan divisi teknik dan perencanaan. Divisi ini menangani proyek pengerjaan desain baik itu untuk desain bangunan hunian maupun untuk perdagangan dan jasa, infrastruktur jalan, saluran, listrik, dan air bersih. Namun, pada jenis bangunan hunian yang ditangani terdapat pengecualian yaitu pada jenis hunian Rumah Desain Mandiri, karena ketika desain dari konsumen disetujui oleh divisi teknik dan perencanaan, proses konstruksi dijalankan oleh <i>outsourcing</i> dengan tetap dilaksanakan <i>controlling</i> selama konstruksi bangunan oleh divisi proyek dan pembangunan. Jika dilihat secara bertahap, divisi proyek dan pembangunan ini menjalankan pekerjaannya pada tahap pra konstruksi yaitu pematangan lahan dan konstruksi saja, dengan melanjutkan ketentuan perencanaan yang telah ditetapkan divisi teknik dan perencanaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembangunan hunian dengan desain standar BSB</li> <li>• Pembangunan infrastruktur jalan, listrik (gardu listrik), pengelolaan air bersih</li> <li>• Pembangunan bangunan sarana yang dikelola oleh BSB seperti <i>sport centre</i> dan ruko.</li> </ul>
Landscaping	Divisi lansekap mempunyai batasan pekerjaan khusus yaitu dibidang tata lansekap kawasan. Yang termasuk ruang lingkup pekerjaan divisi ini adalah jenis ruang terbuka hijau pada skala kota BSB, dan skala <i>cluster</i> hunian. Dalam struktur pekerjaan divisi lansekap juga menjalankan job description nya, yaitu dalam mengelola kebersihan dan keberlangsungan taman sebagai tindakan <i>controlling</i> yang dilakukan dengan kerjasama IPKL.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain lansekap yang melibatkan outsourcing</li> <li>• Pengelolaan lansekap kawasan bekerja sama dengan IPKL untuk taman-taman yang termasuk taman kota dan cluster.</li> </ul>
Sales & Marketing	Divisi sales dan marketing ini mempunyai andil yang penting dalam keberlangsungan proyek pembangunan Kota Baru BSB. Sumber daya keuangan dalam pembangunan BSB ini diketahui salah satunya dipengaruhi secara besar oleh jenis keuangan yang bersumber dari konsumen. Oleh karena itu, keberhasilan divisi ini dalam menarik konsumen untuk turut serta berinvestasi akan mempengaruhi pada keberlanjutan proyek pembangunan dan pengelolaan kawasan BSB.	Peningkatan jumlah penjualan untuk mengupayakan <i>occupancy rate &gt; vacancy rate</i>
After Sales Service	Divisi ini mempunyai lingkup pekerjaan dalam kategori <i>operational</i> dan <i>maintenance</i> . Dalam pengelolaan lingkungan hunian dan fasilitasnya tersebut, divisi ini mempunyai hubungan erat secara langsung dengan konsumen terutama dalam komplain terhadap kebutuhan lingkungan hunian yang nyaman.	Tingkat hunian dari masing-masing peruntukan lahan terbangun.

Dalam menerapkan fungsi manajemen, beberapa fungsi divisi tersebut masing-masing mempunyai kedudukan dalam membentuk implementasi masing-masing fungsi manajemen POAC.

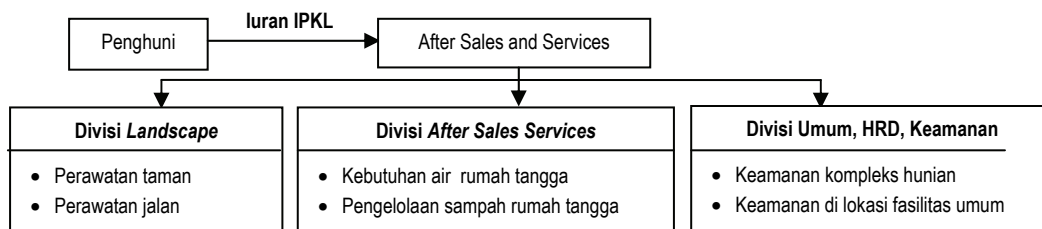
“... Melalui perencanaan tahunannya, BSB mempunyai target jangka pendek yaitu pengupayaan penjualan rumah dari 3 cluster hunian menengah ke atas yaitu GTB, GTP, dan PAG ditunjang dengan pembangunan fasilitasnya. Dengan demikian pada akhir tahun pengembangannya kota mandiri BSB mampu diwujudkan tentunya sesuai dengan progress pengembangan kawasan dan penjualan rumah...”(hasil wawancara dengan tim manajemen estat)

Tindakan perencanaan pada masing-masing divisi yang saling terkait dan saling berkelanjutan diharapkan dapat menggambarkan step-step dari pengelola kota baru dalam mewujudkan perencanaan kota mandiri dan menjawab kebutuhan rumah bagi masyarakat. Dalam hal ini pola perencanaan yang diterapkan BSB membantu kawasan BSB yang dikelola secara terintegrasi. Jenis perencanaan yang diterapkan oleh pihak manajemen estat BSB adalah perencanaan strategis yang dilaksanakan berdasarkan fokus secara berkelanjutan sesuai skenario perkembangan Kota Baru BSB yang ingin dicapai. Bryson (1988: 5) mengingatkan bahwa meskipun perencanaan strategis, pengelolaan kawasan Kota Baru BSB diturunkan dalam rumusan tujuan dan sasaran yang harus dicapai dalam pengembangan strategi-strategi dalam rencana yang konkret secara efektif dan efisien.



**Gambar 2.** Klasifikasi Fungsi *Planning* dalam Manajemen Estat BSB

Fungsi perencanaan merupakan dimulai sebagai sebuah tahapan pra produksi untuk sebuah pengembangan kawasan properti. Dalam perencanaan pengembangan dan pembangunan BSB, perencanaan dilakukan utamanya dengan memperhatikan prinsip utama pengembangan properti yaitu lokasi. Tujuannya adalah untuk dapat memberikan nilai *plus* untuk mencapai pangsa pasar yang optimal karena banyak diminati. Fungsi *Planning* ini akan dilanjutkan oleh kedua fungsi yang saling berdekatan fungsinya yaitu, *organizing* dan *actuating*. Fungsi *organizing* meliputi pengupayaan sebuah kerja secara terkoordinir sedangkan fungsi *actuating* melengkapinya sebagai sebuah upaya untuk mengkoordinasikan. Implementasi *organizing* dalam manajemen estat BSB diperlihatkan melalui bagaimana struktur turunan dari fungsi pengelola dalam berbagai divisi pengelola. Manajemen estat sebagai pengelola BSB mempunyai peran secara berkelanjutan berdasarkan perencanaan konstribusinya. Sedangkan fungsi *actuating* disebutkan sebagai sebuah komplementer dari fungsi *organizing*, yaitu dalam mengelola sumber daya dalam upaya pengembangan BSB. Kegiatan tata kelola BSB yang mencakup fungsi *organizing* dan *actuating* ditunjukkan oleh adanya kegiatan pengelolaan bersama yang dilakukan oleh gabungan beberapa tata kelola divisi.



**Gambar 3.** Organisasi IPKL Dalam Manajemen Estat BSB

Berdasarkan pada gambar diketahui bahwa dalam operasionalisasi IPKL dikelola dalam fungsi utama *After Sales and Services* yang secara langsung terhubung dengan konsumen yaitu penghuni BSB melalui iuran wajib penghuni yaitu IPKL. Selain itu, bentuk komplain dari penghuni terkait dengan kenyamanan lingkungan hunian akan menjadi salah satu tolak ukur dalam memacu kinerja masing-masing divisi yang terlibat dalam IPKL. IPKL ini merupakan salah satu bentuk terapan fungsi *operation and maintenance* dalam pengelolaan lingkungan hunian BSB.

Bentuk implementasi fungsi manajemen yang terakhir yaitu fungsi *controlling*. Bentuk fungsi pengendalian ini disertai unsur *evaluating* serta dilakukan bersama dengan proses *operation*



*and maintenance*. Pada tahap pra produksi, bentuk *controlling* ini ditunjukkan melalui tahap studi kelayakan proyek yang juga didukung oleh studi AMDAL pembangunan perumahan dan permukiman. Hasilnya adalah diterbitkannya Surat Keputusan Menteri Negara Lingkungan/Kepala Badan Pengendalian Dampak Lingkungan nomor Kep. 10/MENLH/05/1999, tanggal 25 Mei 1999 tentang persetujuan analisis dampak lingkungan hidup (ANDAL), Rencana Pengolahan Lingkungan Hidup (RKL), dan Rencana Pemantauan Lingkungan Hidup (RPL) Regional. bentuk pengendalian ini tetap dilakukan pada tahap distribusi bahkan hingga tahap layanan purna jual. Pada tahap produksi, pengendalian yang dilakukan yaitu pengendalian pembangunan bangunan agar tetap sesuai dengan UDGL BSB. Upaya mempertahankan kesesuaian dengan UDGL BSB tersebut tetap dijalankan manajemen estat BSB.

## 5. KESIMPULAN

Kota Baru BSB dikembangkan sebagai sebuah praktek manajemen perkotaan berkelanjutan dalam cakupan yang lebih sempit yaitu pengembangan kawasan permukiman skala besar. Bentuk pengelolaan yang berkelanjutan dalam upaya pengembangan Kota Baru BSB diperankan oleh pengembang yang diteruskan perannya sebagai manajemen estat Kota Baru BSB. Penerapan manajemen estat sendiri memiliki dua fungsi ganda yaitu, memberikan keuntungan bagi pengembang dalam mempertahankan nilai properti dengan membentuk karakteristik lingkungan yang nyaman. Hal tersebut dilakukan dengan mengimplementasikan prinsip-prinsip dasar manajemen yaitu *Planning, Organizing, Actuating, dan Controlling*.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Bryson, J. M. 1988. *Strategic Planning for Public and Nonprofit Organizations*. San Francisco : Jossey-Bass Publishers
2. Dalimunthe, Ritha f. 2003. Keterkaitan Antar Penelitian Manajemen dengan Pendidikan Dalam Pengembangan Ilmu Manajemen. Available at: <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/1229/1/manajemen-ritha.pdf>. diakses pada 19 Desember 2010
3. Fandy Tjiptono dan Anastasia Diana (1998). *Total Quality Management*. Yogyakarta: Andi offset
4. Fisher, JD., Robert SM dan Paige M. 1991. *The Language of Real Estate Appraisal*. Real Estate Education Company, Illinois.
5. Ling, David C. dan Wayne R. Archer. 2005. *Real Estate Principles: A value Approach*. New York: Mc Graw-Hill, Inc
6. Kwanda, Timoticin. 2001. "Karakter Fisik Dan Sosial Realestat Dala Tinjauan Gerakan New Urbanism." *Dimensi Teknik Arsitektur*, Vol. 29, No. 1, Juli 2001: 52 – 63
7. Manullang, M. 1981. *Dasar-dasar manajemen*. Ghalia Indonesia: Jakarta.
8. Meiville, C. Branch. 1996. *Perencanaan Kota Komprehensif. Pengantar dan Penjelasan*. Yogyakarta: Penerbit Gajah Mada Press
9. Modul MAPPI (Masyarakat Profesi Penilai Indonesia)
10. Modul Property Training: Estate Management. 1999. PT. Anandya Larasati-Unika Soegijapranoto
11. Ruslan, Roesady. 2002. *Manajemen Humas dan Komunikasi : Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
12. Standar Nasional Indonesia 03-7013-2004 tentang Perencanaan Fasilitas Publik pada rumah susun
13. Wiyono, M.J. 1996. "Aplikasi LPPB.'92 Diperlukan Sertifikasi Tenaga Perawat Bangunan Gedung' Konstruksi, Januari. Jakarta.

## **MANAJEMEN KAWASAN PERMUKIMAN TERKAIT *LIFESTYLE* DAN UPAYA PEMENUHAN KEBUTUHAN BERMUKIM**

**Studi Kasus : Manajemen Kawasan Perumahan Puri Anjasmoro**

**Imaniar Putri Nastiti**

Universitas Diponegoro Semarang

Email: deniyar\_89@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*Settlement of Puri Anjasmoro area is one of the Semarang City, which directed the development of residential activity. Settlement is the target of a group of people with similar interests or preferences in looking at a residential location. Known as an area with high economic value to the business of developing residential properties, shop houses, and various educational facilities and trade and other services. This area is considered to have the prospect of property development, this is due to security guarantee invest. Warranty investing can be obtained from the physical condition of the environment, the estate management that will provide assurance of sustainability, as well as the role of property development stakeholders (Sommers, 1996). The role of property management by the developer can be seen from the efforts in creating a comfortable living.*

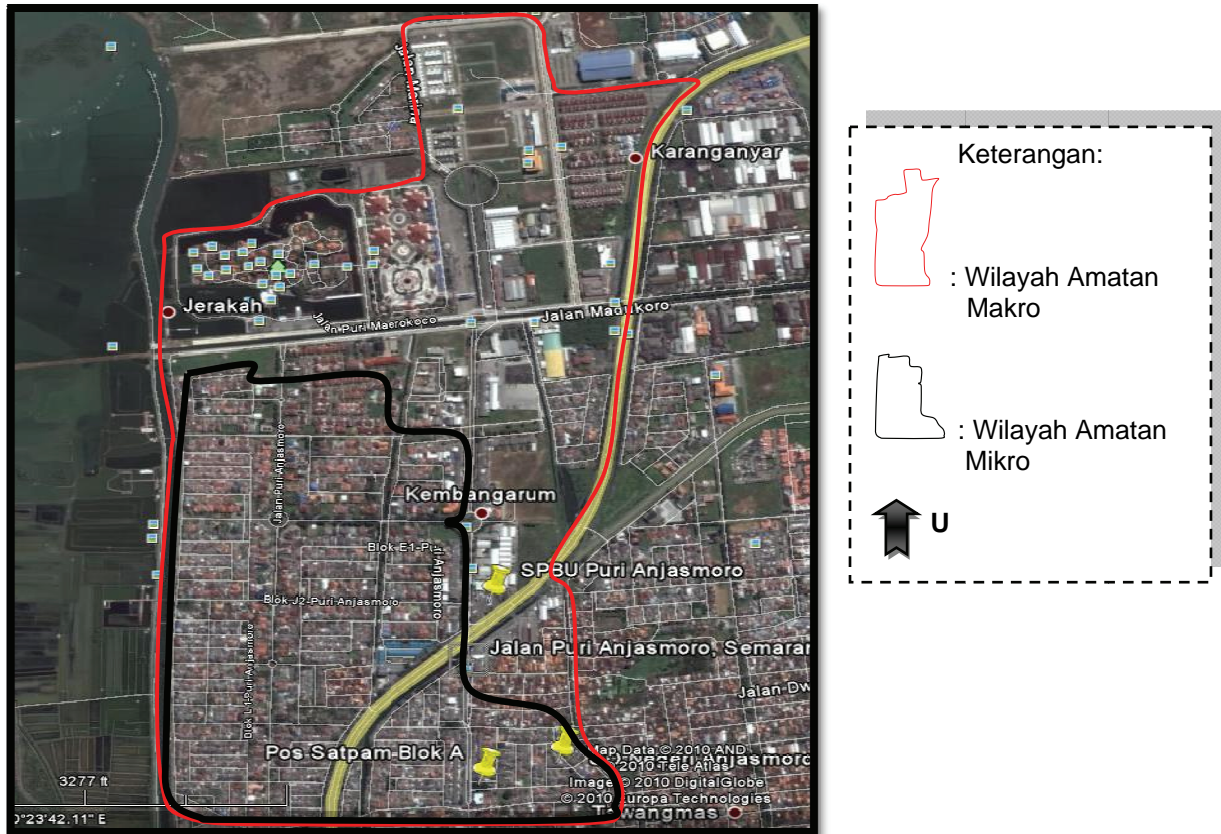
*From some of these factors, this paper aims to see how far the estate management can affect the lifestyle or the lifestyle of a settlement. Lifestyle here can be reviewed through the conditioning created by the estate management of the condition of the environment. In addition, estate management will be the effect on human behavior in its attempt to meet the needs associated with a complete infrastructure that has been provided by the developer. This goal can be achieved by reviewing estate management linkages to environmental conditions and lifestyle of residents in Puri Anjasmoro settlement. data collection method used is, the interviews on the part of developers, environmental managers, citizens as users of services provided as well as field observation to see the condition of the environment. The research method used in processing the data acquisition into a unified information is descriptive analysis. Exploration findings with the theoretical and normative comparison, are expected to provide estate management to influence on lifestyle of local residents.*

**Keywords:** Estate Management, Housing, Lifestyle

### **1. PENDAHULUAN**

Permukiman merupakan suatu kegiatan menetap pada suatu kawasan yang dilengkapi dengan sarana prasarana, hiburan, dan kesempatan bekerja. Sesuai dengan Undang-Undang tentang Perumahan dan Permukiman yang dijelaskan pada Pasal 1 yang menyatakan permukiman merupakan bagian dari kawasan perkotaan maupun pedesaan, berupa lingkungan hidup yang berada di luar kawasan lindung atau konservasi lainnya. Kawasan permukiman merupakan areal yang dimanfaatkan sebagai lingkungan tempat tinggal atau hunian serta tempat untuk berkegiatan yang mendukung perikehidupan dan penghidupan. Oleh karena sifat kegiatan yang menetap pada suatu kawasan, akan mempengaruhi kondisi kawasan terkait dengan kelengkapan sarana dan prasarana serta terciptanya pusat aktivitas yang mendukung kenyamanan kawasan. Perumahan Puri Anjasmoro sebagai salah satu perumahan dengan lokasi dekat dengan pusat Kota Semarang dilengkapi dengan fasilitas pengelolaan kawasan atau sering disebut dengan manajemen estat. Faktor eksternal yang menunjang keberadaan kawasan permukiman, yakni kenyamanan aksesibilitas menuju bandara dan berbagai fasilitas pendidikan serta perdagangan dan jasa. Kenyamanan lain yang ditawarkan lokasi tersebut adalah kedekatan dengan lokasi wisata pantai yakni Taman Rekreasi Pantai Marina, Puri Maerokoco dan

PRPP. Wilayah amatan merupakan kawasan seluas  $\pm$  83ha, meliputi Perumahan Puri Anjasmoro, Royal Family Residence, dan kelengkapan dasar yang berada di sekitar dua areal hunian tersebut. Pada Gambar 1 berikut ini akan memberikan informasi mengenai wilayah amatan yang dijadikan wilayah penelitian.



Gambar 1. Wilayah Amatan

Keunggulan kawasan yang dominasi masa konstruksinya dilakukan oleh PT. IPU ini adalah adanya pengelolaan lingkungan, baik fisik maupun non fisik. Pengelolaan lingkungan perumahan Puri Anjasmoro terbagi ke dalam dua jenis, yakni pengelolaan oleh pengembang dan secara swadaya. Pengelolaan ini tak hanya terfokus pada keberlanjutan properti hunian, namun juga menjadikan keberlangsungan kegiatan komersial kawasan sebagai sasaran pengelolaan. Pengelolaan merupakan salah satu aspek penting dalam masa operasional, karena keberadaannya akan membuat sarana prasarana dalam berbagai bentuk fasilitas dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Seperti yang telah diungkapkan pada awal ulasan, kawasan dengan dominasi aktivitas hunian ini memiliki kelengkapan sarana prasarana yang secara kuantitas mampu memenuhi kebutuhan warganya. Sarana pendidikan usia dini hingga pendidikan tinggi dapat diakses dengan mudah, selain karena pencapaiannya kemudahan akses ini juga dipengaruhi oleh perletakkannya, sama halnya dengan sarana lainnya. Kawasan Puri Anjasmoro, merupakan penyedia unit hunian maupun untuk aktivitas komersial yang tidak hanya dapat diakses oleh kalangan menengah ke atas. Mengingat unit hunian juga tersedia dalam tipe kecil, serta berbagai kemungkinan kerja yang ditawarkan areal ini menjadikan kawasan ini menjadi tujuan sebagian orang yang mendambakan kemudahan hidup. Adanya kelengkapan sarana prasarana, iburan, serta berbagai pelayanan yang diberikan dari fasilitas yang tersedia sedikit banyak memiliki pengaruh dalam gaya atau pola hidup warganya. Seberapa besarkah keberadaan manajemen estat serta kelengkapan kawasan permukiman dapat mempengaruhi *lifestyle* seseorang? Keterpengaruhannya ditinjau dari pilihan lokasi hunian, berwirausaha, pemanfaatan sarana (pendidikan, hiburan atau

perbelanjaan, kesehatan, dan peribadatan), maupun keputusan-keputusan yang mempengaruhi wajah kawasan.

## 2. LANDASAN TEORI

### Kawasan Permukiman

Berdasarkan Undang-Undang No. 4 tahun 1992, permukiman dilihat dari sisi lokasi di luar kawasan lindung, dengan karakteristik perkotaan maupun perdesaan. Permukiman memiliki fungsi sebagai lingkungan hunian ditambah dengan alokasi tempat untuk berkegiatan yang kesemuanya merupakan pendukung perikehidupan dan penghidupan. Lebih lanjut lagi, Adisasmita (2010: 61) mendefinisikan lingkungan hunian pada kawasan permukiman memiliki karakteristik dengan fungsi utama sebagai tempat tinggal yang dilengkapi dengan sarana, prasarana dasar, dan tersedianya tempat kerja yang akan memberikan kesempatan kerja, hal ini ditujukan supaya dapat menunjang penghidupan dan perikehidupan sehingga fungsi kawasan dapat berdayaguna dan berhasil guna. Karakteristik kawasan permukiman dapat dikenali dengan melihat lingkungan fisik atau binaannya, serta lingkungan non fisik yang lebih bersifat pada kondisi sosial dan iklim bermukim yang nyaman. Sejalan dengan hal tersebut, Firman dan Soegijoko beranggapan bahwa pada dasarnya lingkungan permukiman memuat dua aspek fisik yaitu alam dan fisik buatan. Fisik alam seperti kualitas air, udara, tanah dan bahaya geologi dan aspek fisik buatan berupa kondisi lingkungan permukiman seperti kekumuhan, kualitas sarana dan prasarana lingkungan permukiman, keselamatan, bangunan dan lokasi (Firman dan Soegijoko dalam Soegijoko et. al. 2005: 93).

Jika ditinjau dari kebijakan normatifnya, yaitu dalam undang-undang terbaru mengenai kawasan permukiman UU No. 1 tahun 2011 juga dijelaskan mengenai bentuk penyelenggaraan permukiman yang baik. Dikatakan baik jika adanya kawasan tersebut dapat mendukung dan menunjang aktivitas hunian sebagai aktivitas utama, menunjang keberlanjutan kawasan, serta dapat menciptakan kondisi bermukim yang nyaman. Dalam UU No. 1 tahun 2011, hal tersebut diuraikan pada pasal 1, yakni penyelenggaraan perumahan dan kawasan permukiman meliputi kegiatan perencanaan, pembangunan, pemanfaatan, dan pengendalian. Keempat aspek tersebut meliputi bentuk pengembangan kelembagaan, dengan fokus pendanaan dan sistem pembiayaan, serta peran masyarakat yang terkoordinasi dan terpadu. Pendapat lain dalam pengembangan suatu lingkungan permukiman memiliki beberapa pedoman yang perlu diperhatikan, antara lain (Budihardjo, 1991: 65):

1. Kondisi fisik lingkungan, merupakan cerminan pola kehidupan dan budaya masyarakat setempat;
2. Lingkungan permukiman diarahkan untuk memiliki fasilitas pelayanan dan utilitas umum yang sebanding dengan ukuran/ luas lingkungan serta jumlah penghuni;
3. Pada lingkungan permukiman yang ideal sedapat mungkin tersedia kesempatan kerja;
4. Proporsi ruang terbuka hijau (RTH), baik dalam bentuk pekarangan maupun taman lingkungan harus tersedia dengan cukup;
5. Adanya perencanaan tata letak bangunan pada suatu lingkungan permukiman disesuaikan dengan kondisi topografi dan karakteristik alami dari tapak (*site*) setempat;
6. Alokasi jalan lingkungan harus disesuaikan dengan skala manusia,
7. Suatu lingkungan permukiman yang nyaman diarahkan untuk memiliki pedestrian beserta pohon peneduh sebagai penunjang kenyamanan;
8. Lingkungan permukiman harus menunjang terjadinya kontak sosial, serta dapat memberikan identitas dan rasa memiliki dari segenap penghuni.

### Sistem Manajemen Estat Lingkungan terkait dengan *Lifestyle*

Manajemen estat lingkungan pada kawasan permukiman merupakan upaya untuk mengendalikan kondisi kawasan sesuai dengan tujuan kawasan permukiman. Tujuan dari berdirinya kawasan permukiman sesuai dengan UU No. 4 tahun 1992, pada pasal 1, 4 dan 18 dapat disarikan, yakni menciptakan suatu lingkungan untuk bermukim yang nyaman dan

aman, serta memiliki kelengkapan fasilitas dan utilitas perkotaan. Tujuan ini memberi gambaran bagaimana peran manajemen estat dalam berkontribusi menciptakan kawasan permukiman yang ideal. Peranan manajemen estat lingkungan antara lain: memegang kendali atas keteraturan bentuk fisik bangunan properti dengan batasan-batasan KDB dan/atau KLB serta proporsi ruang terbuka hijau. Manajemen estat dalam menjaga proporsi RTH, juga memiliki tanggung jawab untuk menjaga keberlanjutan taman lingkungan. Manajemen estat juga ditujukan untuk menjaga ketertiban dan kelancaran aktivitas bermukim secara menyeluruh. Hal ini berkaitan dengan penggunaan properti jika memang dalam pengembangannya tidak sesuai dengan peruntukkan awalnya.

Gaya hidup atau *lifestyle* merupakan suatu pola kehidupan sosial yang khusus tergantung oleh suatu bentuk budaya terhadap ekspetasi sosial masyarakat masa (*mass society*) yang mempengaruhi dalam penggunaan barang-barang, tempat, dan waktu tertentu sebagai karakteristik suatu kelompok. Gaya hidup berkaitan dengan pilihan seseorang terhadap berbagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan hidup seseorang dalam menghabiskan waktu dan uang yang dimilikinya melalui berbagai aktivitas untuk memenuhi keinginan yang dimiliki oleh masing-masing individu. Gaya hidup diklasifikasikan oleh Clark (1996: 107) sebagai berikut:

1. Kosmopolis

Gaya hidup dengan sarat dengan hal-hal duniawi sehingga cenderung bersifat sekuler atau bahkan hedonis. Golongan ini memilih untuk tinggal di dalam kota karena kemampuannya dan keinginannya untuk dekat dengan pusat-pusat hiburan dan kelengkapan fasilitas.

2. Profesional muda

Tipe ini terdiri dari penduduk yang belum berkeluarga tetapi sudah memiliki pekerjaan dan penghasilan yang mapan. Mempunyai karakter gaya hidup tertentu yang khas berkaitan dengan kemampuan finansial yang cukup dan tidak adanya tuntutan untuk membagi waktu dan uang dengan keluarga. Pada umumnya golongan ini berasal dari luar kota dan memilih tinggal di dalam kota agar dekat dengan pekerjaannya.

3. Penduduk etnis/ desa

Tipe ini merupakan kelompok orang-orang yang masih memegang kuat akar budaya asli sehingga gaya hidup yang dijalani tidak terlalu terpengaruh oleh faktor-faktor eksternal. Golongan ini menerapkan sebagian besar kebiasaan dan budaya asal pada lingkungan tempat tinggal mereka. Misalnya adalah Kampung Melayu, Pecinan.

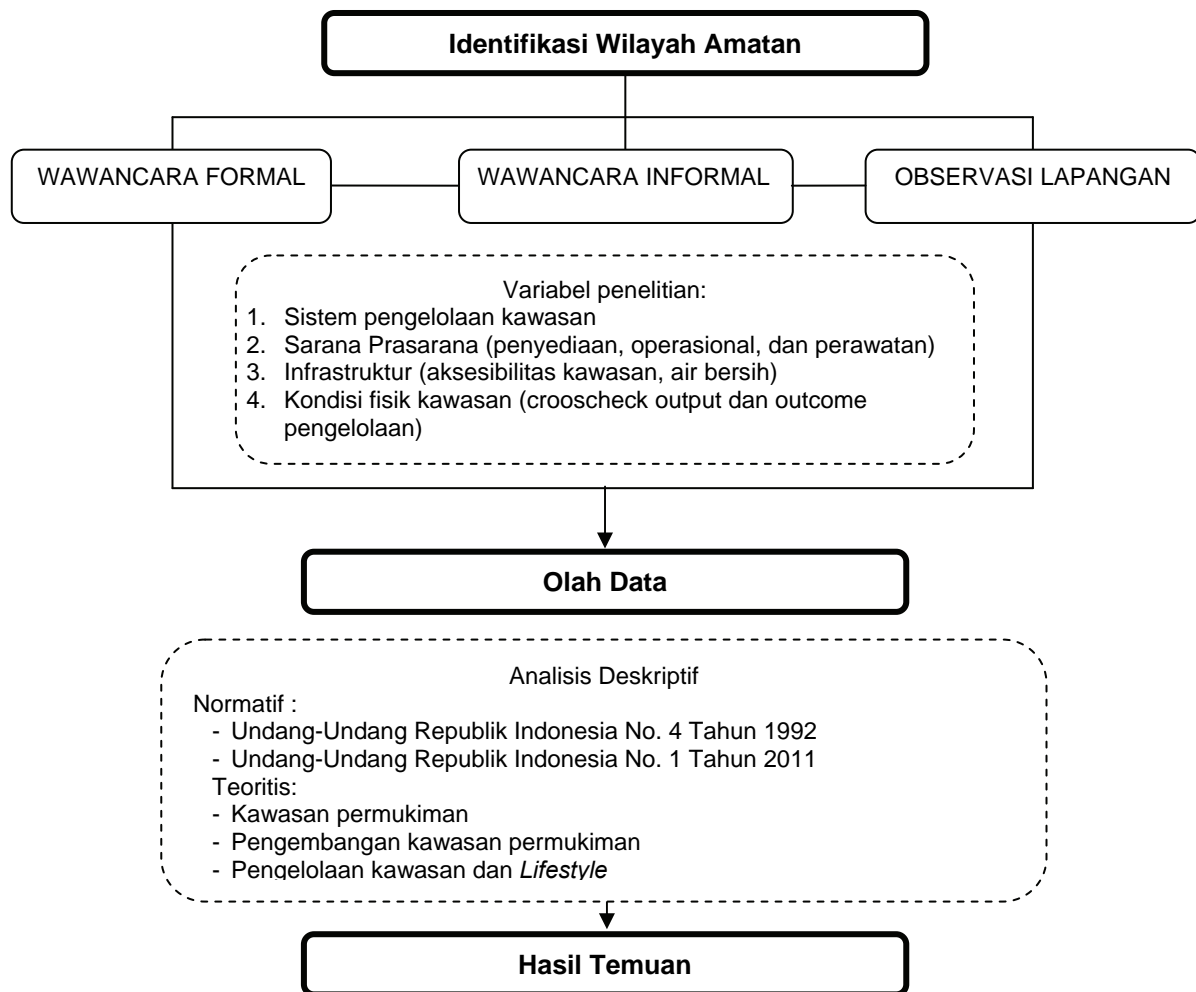
4. Penduduk kelas bawah

Golongan ini hidup dalam kemiskinan sehingga tidak memiliki pilihan atas gaya hidup.

### 3. METODE PENELITIAN

Dalam melihat kecenderungan mengenai pola hidup masyarakat yang terbentuk pada suatu kawasan bermukim, dilakukan dengan mengidentifikasi berbagai bentuk pengelolaan kawasan. Selain itu, identifikasi terkait pelayanan yang diberikan oleh pihak pengembang maupun fasilitas yang tersedia pada kawasan akan lebih mengarahkan proses analisis mengenai pengaruhnya dalam membentuk *lifestyle*. Metode yang dipergunakan dalam menemukan keterpengaruhan antara kedua hal tersebut, dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tahapan. Tahapan identifikasi, merupakan pengumpulan data yang ada di lapangan, yakni dengan wawancara beberapa stakeholder terkait, seperti pengembang PT. IPU, baik divisi perencanaan maupun bagian manajemen. Selain itu, perolehan data juga dilakukan dengan wawancara kepada warga setempat dan melakukan observasi lapangan. Tahap selanjutnya adalah tahapan pengolahan data sehingga menjadi informasi yang padu. Informasi yang diperoleh dipergunakan untuk dasar melakukan analisis berdasarkan peraturan normatif dan teoritis. Penggunaan analisis deskriptif pada penelitian mengenai bentuk keterpengaruhan manajemen kawasan dalam membentuk *lifestyle* dan upaya pemenuhan kebutuhan diharapkan mampu mengeksplorasi semua hasil temuan dan mengkajinya dengan suatu studi kepustakaan. Analisis yang dipergunakan diperkuat dengan

adanya data lapangan berupa dokumentasi yang diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai kondisi di lapangan. Pada Gambar 2 berikut ini akan diuraikan tahapan yang dilalui dalam pengerjaan makalah.



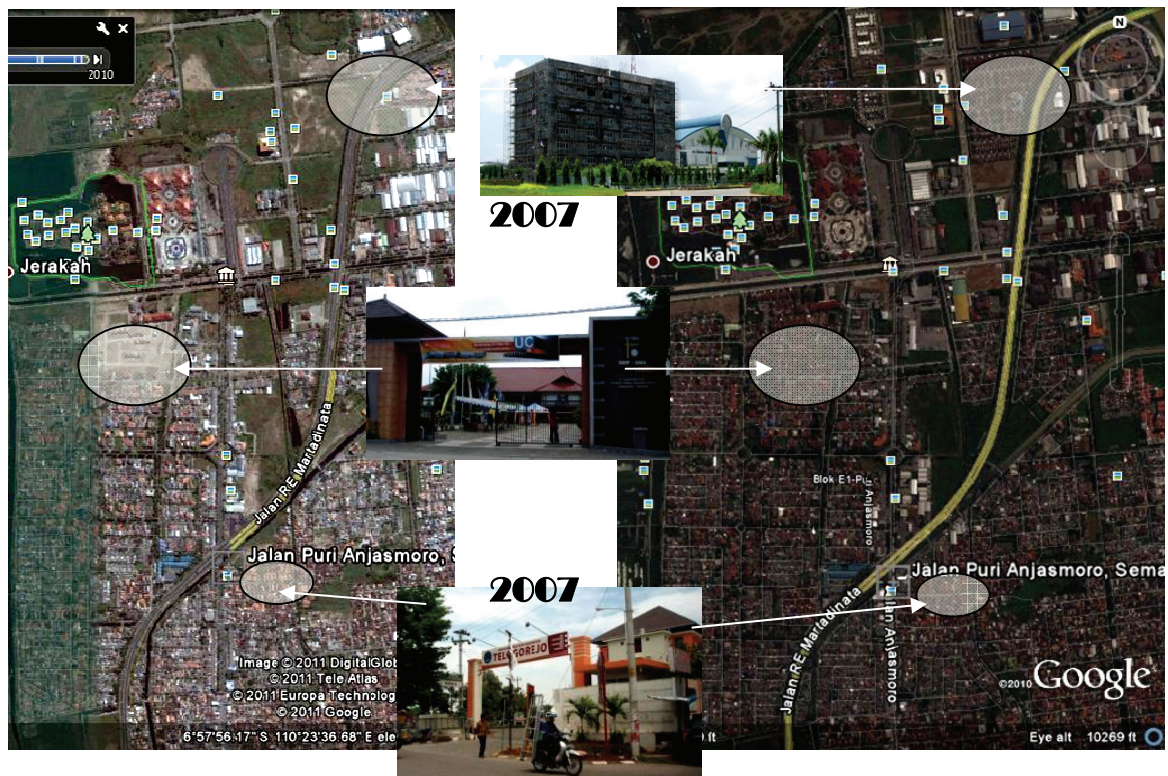
Gambar 2. Tahapan Penelitian

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh selama masa pengumpulan data, diketahui bahwa Perumahan Puri Anjasmoro dan sekitarnya memiliki peranan yang cukup signifikan terhadap bentukan *lifestyle* masyarakat setempat. Berikut beberapa informasi dan keterkaitannya dalam mempengaruhi pola hidup jika dilihat dari komparasi beberapa teori yang dipergunakan sebagai landasan penelitian. Sebagai suatu kawasan permukiman, Puri Anjasmoro dan sekitarnya jika merujuk pendefinisian UU No. 4 Tahun 1992 maupun UU No. 1 Tahun 2011, Perumahan Puri Anjasmoro tergolong dalam penggunaan yang benar. Hal ini dikarenakan pada kawasan tersebut tidak terklasifikasikan ke dalam kawasan lindung, selain itu fungsi utama kawasan yang berada di Semarang Barat memang diarahkan sebagai lokasi hunian. Selain aktivitas hunian, suatu kawasan permukiman tentu dilengkapi dengan sarana prasarana serta berbagai kelengkapan fasilitas pendukung dan kesempatan kerja atau berusaha. Hal tersebut sesuai dengan teori mengenai kawasan permukiman yang dikemukakan oleh Firman dan Soegijoko (Soegijoko et. al., 2005) di mana lingkungan permukiman dengan kondisi serta kualitas sarana prasarana yang baik akan meningkatkan minat serta mempengaruhi preferensi pemilihan lokasi bermukim. Pada tahun 2008,



kelengkapan fasilitas pada kawasan ini juga ditunjang dengan dibukanya *sport hall*, Pusat Kuliner Pondok Daun, serta kedekatannya dengan sarana pendidikan Terang Bangsa. Perkembangan lainnya adalah berdirinya sarana pendidikan tinggi, yakni STIKES Telogorejo. Adanya sarana pendidikan dalam Petunjuk Perencanaan Kawasan Perumahan Kota yang dikeluarkan oleh DPU dalam KepMen PU No. 378/KPTS/1987 merupakan salah satu kelengkapan fasilitas permukiman. Pada Gambar 3 berikut ini menguraikan perkembangan aktivitas pendidikan pada Kawasan Puri Anjasmoro dalam kurun waktu 2005-2011.



**Gambar 3.** Perkembangan Sarana Pendidikan

Beberapa gambaran mengenai kondisi kawasan permukiman di atas menunjukkan pola pemenuhan kebutuhan akan sarana pendidikan yang tersedia pada wilayah amatan. Baik pihak pengembang maupun pemerintah yang mengarahkannya sebagai daerah pemekaran Kota Semarang memberikan kelengkapan sarana pendidikan untuk memenuhi kebutuhan warganya. Kelengkapan sarana prasarana membentuk pola hidup warga setempat untuk mempergunakannya dalam upaya memenuhi kebutuhan bermukim, selain pendidikan, kawasan ini juga memberikan kesempatan kerja atau usaha. Properti komersial yang dikembangkan di sepanjang akses utama kawasan sekiranya mampu memberikan kesempatan kerja. Areal komersial pada kawasan perumahan Puri Anjasmoro selain untuk memberikan kesempatan kerja juga memenuhi kebutuhan warga akan sandang pangan dan kebutuhan pokok lainnya. Bentuk penyediaan sarana prasarana akan mempengaruhi pola hidup masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya, dengan kata lain penawaran aksesibilitas yang baik disertai dengan kualitas akan menarik masyarakat untuk mempergunakan fasilitas yang tersedia. Hal ini merupakan dampak positif dari keberadaan kelengkapan sarana prasarana yang dinilai menunjang keberlanjutan aktivitas hunian. Pola hidup masyarakat yang tidak bergantung pada sarana prasarana yang ada di pusat kota akan mengurangi frekuensi pergerakan. Tentunya hal tersebut banyak memiliki dampak positif, baik bagi



keberlanjutan kawasan serta mengurangi beban yang ditanggung sarana prasarana pusat kota.

Melihat dari pengelolaan kawasan, Perumahan Puri Anjasmoro dan sekitarnya menggunakan dua sistem, yakni pengelolaan oleh pihak pengembang dan pengelolaan secara swadaya. Pengembang hunian ini masih memiliki peranan, meskipun masa konstruksi telah berakhir. Selain itu, peranan PT. IPU tidak berubah meski pada Perumahan Puri Anjasmoro, seluruh unit kepemilikannya telah diserahkan pada pemilik atau occupier sebagai pembeli properti. Terkait dengan teori mengenai properti developer yang diuraikan oleh Cadman dan Topping (1995), pengembang merupakan pihak yang memiliki peranan terbesar dalam mengembangkan sebuah kawasan permukiman. Kondisi ini pula yang ditemui dalam wilayah amatan, di mana PT. IPU berperan aktif dalam pengelolaan kawasan atau juga dikenal sebagai estate management (manajemen estat). Menurut penuturan Bapak Heru Sidharta selaku Kepala Divisi Perencanaan, segala upaya PT. IPU untuk mengkondisikan kawasan hunian tetap nyaman menjadi misi perusahaan yang sebelumnya bernama PT. Puri Sakti. Hingga kini, pengembang masih mengelola beberapa blok yakni H, K, dan O serta properti komersial yang berada di akses utama kawasan Puri Anjasmoro. Pihak ini merupakan suatu badan bentukan warga Perumahan Puri Anjasmoro dan atau mereka yang menggunakan (*occupier*) properti pada kawasan ini. Penunjukkan keanggotaan biasanya dilakukan secara musyawarah, di mana warga yang berkompeten akan diberikan kepercayaan untuk mengelola keberlanjutan kawasan setempat. Pengelolaan hunian pada kawasan ini telah dikelola secara mandiri sejak 15 tahun yang lalu, hal ini dikarenakan warga merasa pengelolaan yang diberikan pihak pengembang kurang optimal. Pengelolaan oleh badan ini memiliki sistem yang hampir sama di tiap blok-nya, secara umum pengelolaan ini meliputi penjagaan keamanan kawasan, kebersihan, dan biaya operasional dan maintain air bersih. Warga tetap mempertahankan adanya penjagaan keamanan selama 24 jam sehari, maka hal tersebut menjadi konten wajib untuk setiap pengelolaan. Keamanan suatu kawasan properti hunian tergolong dalam faktor yang dapat mencitrakan reputasi lingkungan. Menurut Whipple (1995), karakteristik psikologi lingkungan, di mana suatu kawasan dapat memberikan rasa aman, nyaman, serta kondusif sesuai dengan peruntukannya akan meningkatkan nilai dari suatu properti. Kebersihan ditujukan untuk menjaga kondisi kawasan agar tetap terawat dan jauh dari penilaian kumuh. Hal ini tentu menjadi pertimbangan dalam memilih lokasi hunian. Air bersih pada kawasan ini menggunakan sumur artesis yang telah disediakan oleh pihak pengembang sejak awal. Biaya operasional dan perawatannya kini dibebankan pada warga.

Melihat tipikal bentuk pengelolaan yang dibutuhkan dan berhasil disediakan oleh pihak pengembang dan badan pengelola lainnya, masyarakat pada perumahan Puri Anjasmoro dapat digolongkan pada golongan kosmopolis. Kosmopolis dicirikan dengan keinginan untuk tinggal pada kawasan dengan kelengkapan sarana prasarana, kemudahan akses pusat kota dan lain sebagainya. Kedekatan dengan aspek pemenuh kebutuhan seperti hiburan dan kuliner, menjadikan warga Puri Anjasmoro memiliki kebiasaan konsumtif yang cukup tinggi. Berdaarkan pengamatan dan hasil wawancara, pada kawasan Puri Anjasmoro dan sekitarnya juga diidentifikasi adanya kelompok etnis yang hidup dengan komunitasnya. Dominasi warga etnis cina tergolong cukup tinggi, hal ini juga ditandai dengan dominasi sarana peribadatan, maupun adanya rumah duka bagi kaum Tionghoa.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan yang ada di wilayah amatan, kawasan perumahan Puri Anjasmoro merupakan daerah dengan kompleksitas aktivitas seperti, hunian, pendidikan, lapangan pekerjaan, hiburan, perdagangan dan jasa. Kawasan ini menjalankan fungsinya sebagai kawasan permukiman dengan baik, hal ini ditandai dengan terpenuhinya aspek-aspek areal bermukim baik menurut acuan normatif maupun teoritis. Selain itu, kawasan ini memiliki bentuk pengelolaan yang bersifat menunjang keberlanjutan kawasan dan aktivitas warganya. Peran serta *stakeholder* terkait seperti kerjasama yang terjalin antara pihak

pengembang dengan badan pengelolaan bentukan warga setempat dalam mengkondisikan kawasan beratmosfer kondusif untuk aktivitas bermukim. Kedekatannya dengan pusat kota, tak menjadikan warga setempat memiliki pola hidup konsumtif dengan upaya pemenuhan yang bergantung pada sarana prasarana pusat kota. Penduduk kawasan ini memenuhi kebutuhan sehari-harinya dengan memanfaatkan berbagai kelengkapan sarana prasarana dan fasilitas yang ada. Pada kawasan ini ditemui setidaknya dua kelompok, yakni kelompok kosmopolis dan etnis cina.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan jurnal ini merupakan salah satu bentuk keberanian penulis untuk mengangkat penelitian yang dipergunakan dalam tugas akhirnya. Namun demikian, yang menjadi fokus ulasan memiliki perbedaan. Dalam penyusunannya, ada beberapa pihak yang turut berkontribusi dan memberikan banyak dukungan baik motivasi maupun ide-ide dalam penyelesaian penelitian ini. Allah SWT untuk semua petunjuk, kemampuan, serta kemudahan dalam melangkah. Terimakasih untuk segenap rasa percaya dan kasih sayang dari Babe Bunda Arin (Nduty), dan keluarga besarku atas pengertiannya saat penulis tak lagi banyak memiliki waktu untuk kebersamaan yang indah. Ibu Landung Esariti, ST, MPS. untuk semua arahan, bimbingan, serta tauladan dan semua tantangan yang sarat akan pengalaman berharga di tahun terakhir masa perkuliahan. Kelompok penelitian gentrifikasi, untuk semua waktu bersama dan saat-saat saling dukung yang tercipta. Serta pihak lain yang tak bisa diuraikan satu per satu.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

1. Adisasmita, R. 2010. *Pembangunan Kawasan dan Tata Ruang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
2. Anonim. 2007. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 4 Tahun 1992 Tentang Perumahan dan Permukiman*. Jakarta: Visimedia.
3. Budiardjo, E. 1991. *Perbaikan Masalah Arsitektur, Perumahan, Perkotaan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
4. Clark, David. 1996. *Urban World/Global City*. Cornwall, Great Britain: TJ Press (Padstow) Ltd.
5. KepMen PU No. 378/KPTS/1987
6. Soegijoko, B. Tjahyati S, dkk. 2005. *Bunga Rampai Perencanaan Pembangunan Di Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
7. Somers, Jan. 1996. *Building Wealth Through Investment Property*. Brisbane: Inprint Ltd.
8. Topping, R. & D. Cadman. 1995. *Property Development*. London: Taylor and Francis Group, Spon Press.
9. Undang-Undang Republik Indonesia No. 1 Tahun 2011

## ARSITEKTUR TEPIAN SUNGAI

### Studi Kasus : Potret *Life Style* Masyarakat di Kota Banjarmasin

Ira Mentayani<sup>1)</sup>, Budi Prayitno<sup>2)</sup>

Prodi Arsitektur, FT.Univ. Lambung Mangkurat Banjarmasin<sup>1)</sup>  
Program Pascasarjana Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, FT UGM<sup>2)</sup>  
E-mail : [iramentayani@yahoo.com](mailto:iramentayani@yahoo.com)<sup>1)</sup>  
E-mail : [budiprayitno\\_ugm@yahoo.com](mailto:budiprayitno_ugm@yahoo.com)<sup>2)</sup>

## ABSTRACT

*Banjarese communities which live in Banjarmasin city known as the community with river-culture. They can be recognized from the containers, and their activities are always associated with rivers and become part of their lifestyle. Along with the development time of lifestyle began to fade, necessitating the search again in effort predictions in planning and developing the settlements on the banks of rivers. Search begins from the river banks as container architecture development of a settlement.*

*This study aims to identify the physical elements as part of the architecture of river banks in the City of Banjarmasin. Architecture banks of this river can be identified through 1) houseboat (Lanting), 2) alley culture (footbridge), and 3) batang (stem) that integrate with sanitary facilities. Physical elements will be analyzed through the typology approach to discover the diversity and uniformity in its formal structure. Typology refers to the concept and consistency that can facilitate society to know the parts of architecture that will form one character, character or image.*

*The findings of this study are the importance of turn on and develop the concept of Eco Living Style that never existed in the past. The concept of Eco living styles in architecture in the city of Banjarmasin banks of the river is a concept that takes into account the environment of the river in the formation of occupancy. From the establishment of ecological housing is what will affect the lifestyle community. An ecological lifestyle, healthy lifestyle, and sustainable lifestyle, such as river flow should continue to flow from upstream to downstream, and from the past until now.*

**Keywords:** houseboat (Lanting), alley culture (footbridge), the local docks (stem)

## 1. PENDAHULUAN

Secara historis, eksistensi terbentuknya komunitas pada tepian air dapat dibedakan menjadi 2 kelompok. Pertama, masyarakat yang tradisi menetap dan berkembang pada lokasi di kawasan tepian air dengan basis budaya perairan (*water culture*). Kedua, kelompok masyarakat yang menghuni kawasan tepian air akibat proses urbanisasi dengan dasar pertimbangan budaya huni pada keterbatasan lahan (masyarakat 'marginal'). Maka, kegiatan yang berkembang di kedua kawasan dengan komunitas yang berbeda tersebut menunjukkan karakter yang berbeda. Komunitas '*water culture*' mempunyai bentuk komposisi masyarakat yang relatif homogen serta mempunyai karakter kegiatan yang berbasis pada '*aquatic environment*' (misalnya: mata pencaharian, penggunaan moda transportasi, aktifitas service yang berkaitan dengan fungsi sungai sebagai sumber air, hingga dalam bentuk festival-festival tradisional, dsb). Sedangkan komunitas urban yang berada di ruang publik kawasan tepian air relatif lebih heterogen serta tidak mempunyai basis kultural kegiatan yang berorientasi pada budaya perairan (Prayitno, 2005).

Dilihat secara makro, Kota Banjarmasin merupakan suatu wilayah dengan batas geografi yang didominasi wilayah menurut keadaan fisiknya banyak memiliki sungai. Kondisi ini memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter kota Banjarmasin secara fisik. Diperkirakan muncul pada perempat kedua abad ke-16, Kota Banjarmasin awalnya dibangun di daerah muara tepian Sungai Kuin dan Alalak (Subiyakto, 2005:336). Kondisi geografis

Kota Banjarmasin dengan keberadaan sungai-sungai besar seperti Sungai Barito dan Alalak yang menghubungkan beberapa daerah pedalaman dengan daerah pesisir memerlukan strategi khusus jika manusia ingin dapat hidup dan tinggal di daerah tersebut. Keberadaan sungai-sungai besar tersebut menawarkan sekaligus menantang masyarakat *Banjar* untuk dapat menaklukkannya dan memanfaatkannya bagi kehidupan kebudayaan mereka.

Banjarmasin merupakan kota yang berbasis budaya perairan (*water culture*), hal ini bisa ditelusuri dari catatan sejarah perkembangan Kota Banjarmasin. Banyaknya sungai yang mengalir kota ini telah ada secara alami, selain itu terdapat juga kanal-kanal (saluran air/kali) dan anak sungai yang banyak dibuat oleh pemerintah Belanda pada jaman penjajahan. Kanal-kanal/saluran air/kali dibuat dengan maksud sebagai antisipasi banjir, mengingat kondisi topografi Kota Banjarmasin yang labil akan serangan banjir pasang air laut. Selain itu, sungai juga menyimpan catatan sejarah lahirnya kerajaan Banjar. Pusat pemerintahan Kerajaan Banjar berlokasi di beberapa titik di sepanjang tepian sungai. Dengan demikian maka dapat ditelusuri dari fakta sejarah dan perkembangan kotanya bahwa terbentuknya Kota Banjarmasin diawali dari lingkungan sungai yang banyak mengalir kotanya seperti yang terlihat pada foto-foto berikut ini.



**Gambar 1.** Arsitektur tepian sungai di Kota Banjarmasin pada masa lalu  
Sumber : bandjermassin/kit.nl.lv

Arsitektur tepian sungai di Kota Banjarmasin dapat dikenali dari beberapa aspek fisik seperti rumah di atas air (*lanting*), rumah di tepi sungai dengan konstruksi tiang, dermaga lokal, garasi perahu/jukung/kelotok pada dermaga atau rumah tinggal, *batang* atau tempat MCK terapung dengan konstruksi rakit yang selain berfungsi sebagai area service MCK juga berfungsi sebagai tempat bongkar muat penumpang dari *kelotok* atau *jukung*, jalur pedestrian di atas air/*alley culture* atau dalam bahasa lokal biasanya disebut *titian* dan masih banyak lagi aspek fisik lainnya yang mencirikan arsitektur tepian sungai.



**Gambar 2.** Lingkungan tepian sungai di Kota Banjarmasin  
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2010

Paper ini akan membahas tiga aspek fisik yang paling menonjol pada arsitektur tepian sungai di Kota Banjarmasin yaitu rumah lanting, *titian*, dan *batang*. Ketiga aspek ini akan dikaji lebih dalam dengan metode analisis tipologi (typology analysis). Dari kajian ini akan

diperoleh konsep pengembangan dan penataan permukiman tepian sungai di Kota Banjarmasin yang berbasis *water culture*.

## 2. ANALISIS TIPOLOGI DALAM MENGENALI ARSITEKTUR TEPIAN SUNGAI

Tipologi adalah studi tentang tipe dengan kegiatan taksonomi dan klasifikasi untuk menghasilkan kategori tipe untuk melihat keragaman dan keseragaman (Krier, 1979). Didalam analisis tipologi, tipe dapat mengekspresikan suatu kondisi yang permanent (tetap), single (tunggal), atau keunikan dari suatu obyek dan menghubungkannya dengan kondisi masa lalu. Selain itu tipe dapat menghasilkan berbagai variasi bentuk dari waktu ke waktu (Moneo, Rafael, 1985).

Tipologi dalam arsitektur hanya dapat didefinisikan sebagai suatu konsep yang menggambarkan sekelompok objek yang ditandai oleh struktur formal yang sama. Studi tentang tipologi dalam arsitektur berhubungan dengan jenis ruang dan lingkungan binaan. Sebuah karya arsitektur harus dipertimbangkan dalam dirinya sendiri, sebagai sebuah entitas dalam dirinya sendiri. Seperti bentuk seni yang lain, dapat ditandai dengan kondisi yang unik. Dari sudut pandang ini, karya arsitektur tidak dapat diminimalkan dalam setiap klasifikasi (Moneo, 1976; Rossi, 1982; Krier, 1984; Kostof, 1991).

Trancik (1986) dalam "*Finding Lost Space*", menyatakan bahwa tipologi adalah hal-hal yang berkaitan dengan tipe bangunan dalam suatu situasi khusus dalam kota (*typology is concerned with the constructions types in a particular urban situation*). Tipologi merujuk pada konsep dan konsistensi yang dapat memudahkan masyarakat mengenal bagian-bagian arsitektur. Hal ini berarti ada satu tipe-tipe tertentu dari suatu bangunan yang akan membentuk satu karakter, ciri atau image.

Dengan pendekatan tipologi ini akan dianalisis aspek fisik arsitektur tepian sungai pada 3 (tiga) titik lokasi yaitu kawasan permukiman di Sungai Kuin, di Sungai Baru, dan kawasan permukiman di sekitar Pasar Sudimampir di Kota Banjarmasin.

## 3. TIPOLOGI RUMAH DIATAS AIR (*LANTING*)

Rumah lanting adalah rumah terapung yang dibangun diatas pondasi rakit. Rumah ini tidak hanya berfungsi sebagai rumah tinggal, tetapi juga seringkali digunakan untuk fungsi usaha (berdagang) bahan bakar solar, kelontongan dan kebutuhan sehari-hari.

Secara umum ditinjau dari segi bentuk, rumah *lanting* terdiri dari tiga bagian utama. Pertama atap yang digunakan pada rumah *lanting* kebanyakan menggunakan konstruksi atap pelana. Penggunaannya sesuai dengan rumah *lanting* yang mengapung, karena atap pelana merupakan konstruksi atap yang ringan dan sederhana. Rumah *lanting* di sepanjang Sungai Martapura seluruhnya menggunakan konstruksi atap pelana. Namun berbeda dengan rumah *lanting* di Kecamatan Danau Panggang. Beberapa rumah menggunakan atap perisai.

Adapun material atap yang digunakan adalah rumbia, seng, dan sirap. Pemilihan material tergantung tingkat ekonomi penghuninya. Dilihat dari bentuk fisik bangunan terlihat jelas adanya ciri-ciri bentuk arsitektur vernakular, yaitu bentuk yang selaras dengan kondisi lingkungan dan kebutuhan masyarakat setempat. Seluruh bentuk bangunan yang tercipta dari kondisi lingkungan sungai, penggunaan material, konstruksi, hingga perilaku penghuni dalam menjalani kehidupan sehari-hari menunjukkan bahwa rumah lanting adalah arsitektur vernakular daerah Kalimantan Selatan.



**Gambar 3.** Arsitektur Rumah Lanting di Kota Banjarmasin  
Sumber : Dokumentasi peneliti, 2010

Tipologi rumah lanting yang ada di Kalimantan Selatan adalah adanya kesamaan dalam beberapa bentuk fisik dan non fisik, yaitu:

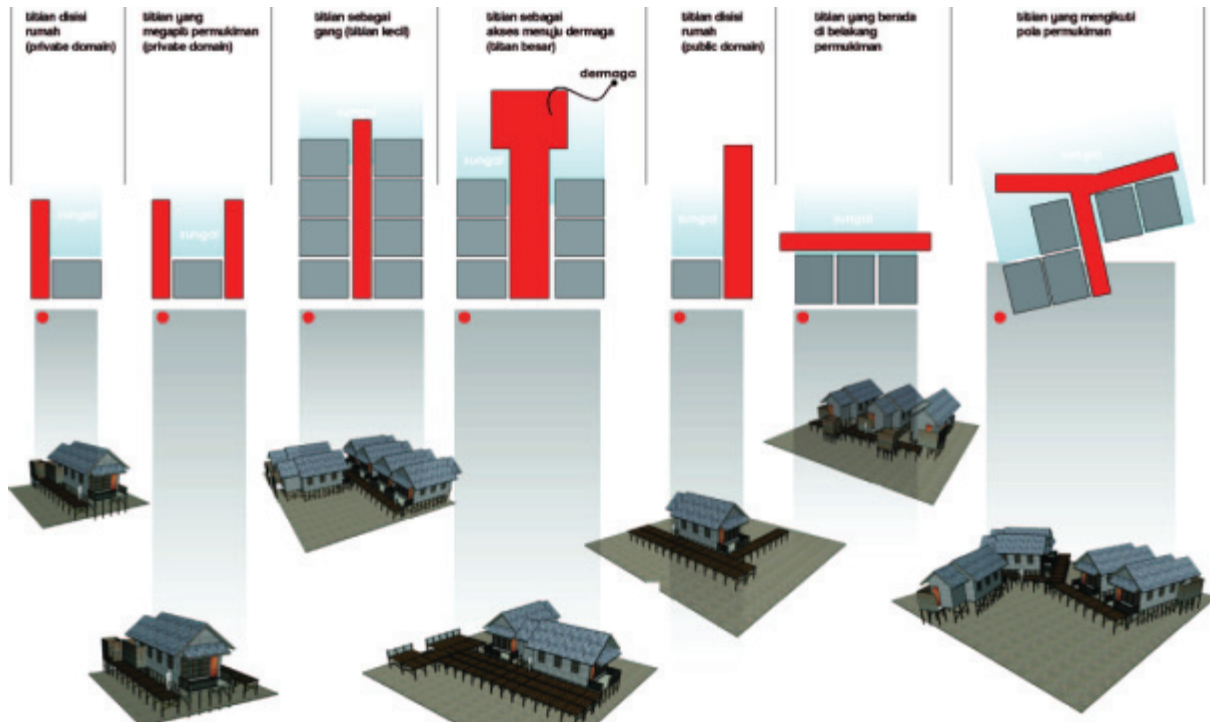
1. Dari segi fisik rumah lanting merupakan rumah tinggal yang dibangun di atas air dengan konstruksi terapung (mobile). Bangunan dibentuk dengan menggunakan bahan-bahan yang berasal dari daerah setempat, seperti kayu, bambu, ijuk, dlsb.. Luas bangunan terbatas sesuai kemampuan pondasi memikul beban (sekitar 20-40 m<sup>2</sup>). Dengan luasan seperti ini rumah lanting hanya terdiri dari 2-3 ruangan. Jenis ruang yang tersedia sangat terbatas (umumnya hanya 2-3 ruang). Bentuk bangunan persegi empat panjang dengan atap pelana.
2. Dari segi non-fisik rumah lanting adalah hunian bagi masyarakat yang dalam kehidupannya memiliki ketergantungan sangat kuat secara ekonomi, sosial, budaya dengan sungai. Sumber mata pencaharian sangat tergantung dari sungai, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pola kehidupan masyarakat sangat sederhana, dengan pemanfaatan ruang sangat dioptimalkan.
3. Selain adanya kesamaan, terdapat juga adanya keberagaman dalam tipologi rumah lanting. Keberagaman rumah lanting (khususnya yang ada masa sekarang ini) adalah berkembangnya fungsi rumah. Hal ini antara lain ditunjukkan adanya perubahan fungsi rumah lanting sebagai tempat usaha. Selain fungsi keberagaman juga diperlihatkan dari penggunaan material modern, seperti drum untuk pondasi rumah.

#### **4. TIPOLOGI PEDESTRIAN LOKAL (*TITIAN*)**

*Titian* adalah jalur pedestrian lokal yang dibangun diatas air atau tanah rawa. Pada umumnya titian menggunakan konstruksi tiang dengan lantai dari susunan kayu memanjang. Pada perkembangan selanjutnya titian juga berfungsi sebagai area interaksi antar masyarakat, tempat bermain anak, tempat mencuci kendaraan, tempat bersantai serta dan fungsi lainnya.

Dari analisis tipologi diperoleh 7 (tujuh) tipologi titian yang terdapat di lokasi penelitian. Dari masing-masing tipologi terdapat keragaman bentuk dan pola, namun memiliki keseragaman dalam fungsi, struktur dan konstruksi. Dari beberapa kasus kondisi titian cukup memprihatinkan karena tidak di rawat dengan baik, material kayu terlihat lapuk dan rusak walaupun masih bisa berfungsi. Dari tipologi ini dapat dikenali life style masyarakat tepian sungai yang masih kuat dalam menggunakan fungsi sungai, sebagai area MCK dan sebagai fungsi transportasi air.



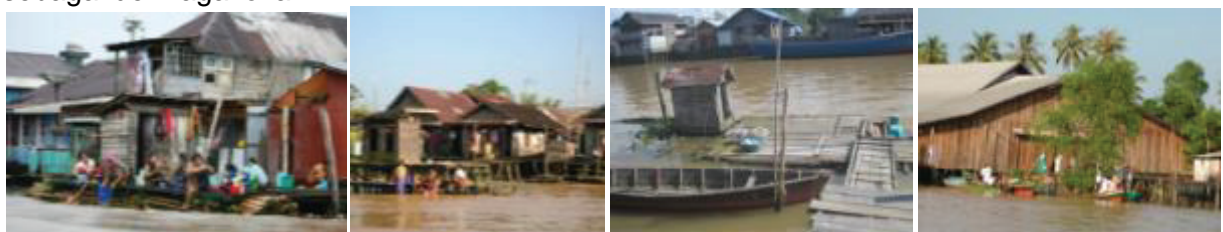


**Gambar 4.** Tipologi Titian pada permukiman tepi sungai di Kota Banjarmasin  
Sumber : Analisis peneliti, 2011

## 5. TIPOLOGI BATANG

*Batang* adalah sebuah tempat yang berbentuk persegi panjang dengan struktur rakit atau tiang, berlantai kayu namun tidak beratap. *Batang* berfungsi sebagai area service MCK, tempat bongkar muat barang dan penumpang dari alat transportasi kelotok (dengan bahan bakar) dan jukung (tanpa bahan bakar). Selain itu batang juga berfungsi sebagai tempat orang menunggu pedagang yang lewat dan menjual barang kebutuhan sehari-hari (sayur, lauk pauk, buah, sembako, *tajau* (tempat air) dan lain-lain).

Dilihat dari sejarah terbentuknya *batang* ini hanya berfungsi sebagai tempat mandi dan mencuci masyarakat setempat, namun pada perkembangan selanjutnya juga digunakan masyarakat untuk menunggu pedagang berjukung yang lewat hingga akhirnya berfungsi sebagai dermaga lokal.

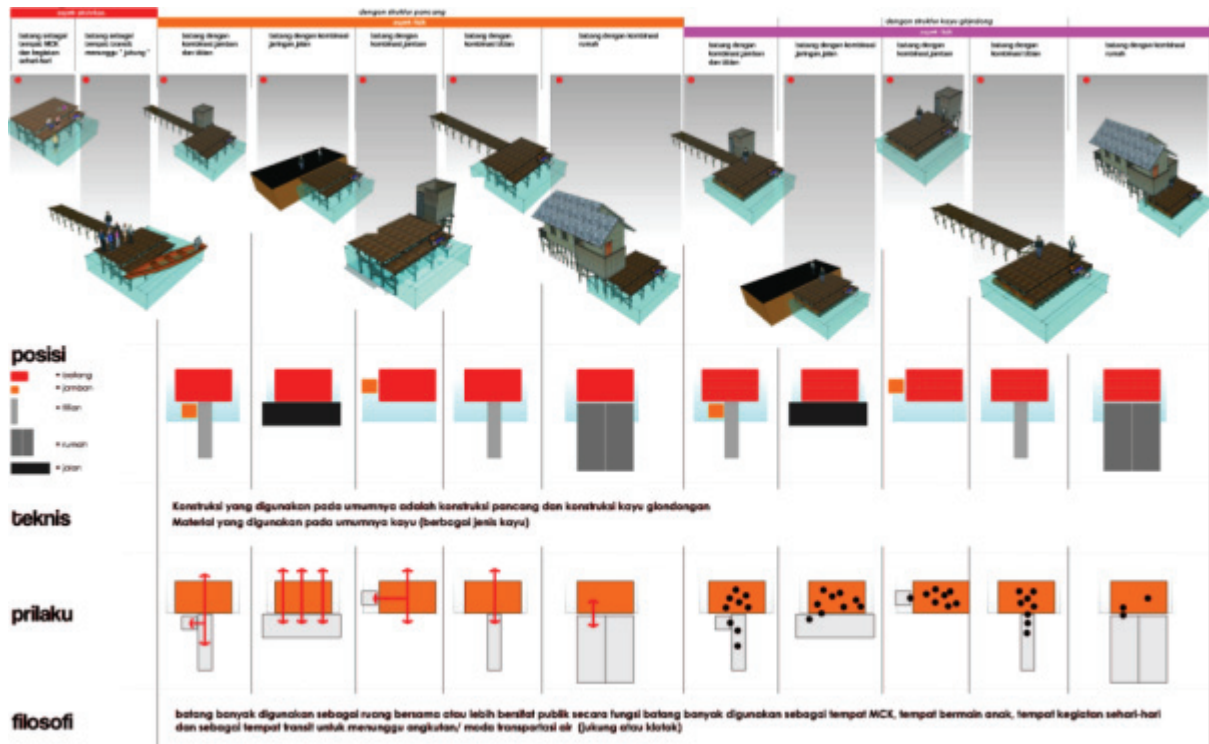


**Gambar 5.** Aktivitas masyarakat dalam menggunakan fungsi batang.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2010

Dimensi dan pola *batang* ini bervariasi, keragaman dalam pola dan bentuknya, material dan konstruksinya, dimensi dan kepemilikannya. Ditinjau dari pola dan bentuknya terdapat 4 pola yaitu Sedangkan keseragamannya dalam hal fungsi dan penempatannya.

Dari kasus di lokasi penelitian ditemukan 10 tipologi batang dengan spesifikasi dari hal teknis, perilaku dan juga filosofinya.





**Gambar 6.** Tipologi *Batang* pada permukiman tepi sungai di Kota Banjarmasin  
Sumber : Analisis peneliti, 2011

Dari kajian tipologi rumah *lanting*, tipologi *titian* dan tipologi *batang* diatas ditemukan beberapa karakteristik fisik yang berbasis *water culture*. Karakter tersebut antara lain adalah penggunaan material lokal dan konstruksi yang memperhatikan lingkungan sungai. Namun sangat disayangkan sebagian besar tidak terawat, lapuk dan rusak pada beberapa bagian. Pada kasus lain juga ditemukan adanya modifikasi beberapa material bangunan.

## 6. SIMPULAN

Konsep *Eco Living Style* untuk Arsitektur Tepian di Kota Banjarmasin adalah : memperhatikan dan menjaga kebersihan lingkungan sungai dengan tidak membuang sampah ke sungai, memaksimalkan penggunaan material lokal pada bangunan rumah dan fasilitas fisik lainnya, meningkatkan penggunaan transportasi air, dan meningkatkan peran sungai sebagai area depan. Selain itu hal terpenting dari *Eco Living style* adalah kesadaran penuh dari masyarakat di tepian sungai untuk beradaptasi dan besinergi dengan fungsi sungai, sehingga arsitektur tepian sungailah yang menjadi dasar terbentuknya life style masyarakat di Kota Banjarmasin.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

1. Krier, Rob, (1979), *Urban Space*, Rizzoli International Publication, Inc., USA
2. Kostof, Spiro, 1991. *The City Shaped: Urban Patterns and Meanings Through History*, second edition Thames & Hudson, New York
3. Moneo, Rafael, *On Typology dalam Journal Oppositions* 13. Macashusette: The MIT Press. 1979. h. 23-45
4. Mentayani, ira. 2010. *Tipomorfologi Rumah Lanting di Kalimantan Selatan dengan Pendekatan Case Study Research*, Seminar Nasional Metode Riset Dalam Arsitektur, Univ Udayana.

5. Prayitno, Budi (2005), A Sustainable Regenerative Study for Borneo Tropical Aquapolis Architecture, International Seminar on Sustainable Architecture, SENVAR 2005, ITB, Bandung
6. Rossi, Aldo. The Architecture of the City. Trans. Diane Ghirardo and Joan Ockman. Cambridge: MIT Press, 1982.
7. Subiyakto, Bambang. "Pelayaran Sungai di Kalimantan Tenggara. Tinjauan Historis tentang Transportasi Air Abad XIX". Tesis pada Program Studi Sejarah, Jurusan Ilmu-ilmu Humaniora, Fakultas Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, 1999.

**DAUR ULANG RUANG PUBLIK KOTA  
SEBAGAI  
DAYA TARIK PENCIPTAAN RUANG REKREATIF MASYARAKAT  
Studi Kasus : Kegiatan *Car-free Day* di Jl. Pemuda Semarang**

**Retno Susanti**

Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota Fakultas Teknik  
Universitas Diponegoro  
E-mail : [retnosusanti2010@yahoo.com](mailto:retnosusanti2010@yahoo.com)

**ABSTRACT**

*Urban recycle efforts already done for a year in Pemuda Street Semarang City. For everyday, this street is always on very busy and crowd condition by traffic. In Sunday, unpleasant condition shifted into urban open public space through Car-free Day policy. Urban recycling created good development in term of physical and environment quality in Pemuda Street. It also shows improvement of livability by a lot numbers of visitors, wide of various visitors original and various interesting activity in Pemuda Street. By now, visitors own a public space to realize better health and better environment life-style. The activity actualized by visitors in Pemuda street shows the created of urban open public space by Car-free Day activity also used as a re-creative space to promote people creative ideas.*

**Key words :** *urban recycle, recreative space, car-free day.*

**1. PENDAHULUAN**

Pada awal abad 19, Daendels menghubungkan kota-kota di pantai Utara Jawa, mulai dari Jawa bagian Barat ke Jawa bagian Timur dengan membangun jalan Pos (*Groote Postweg*) yang tujuannya adalah untuk memobilisasi tentara dalam waktu yang singkat. Di Kota Semarang, jalur yang dilalui salah satunya bernama *Bojongscheweg* (*Bojongstreet*) sekarang bernama Jl. Pemuda, jalur ini merupakan salah satu sisi dari segitiga komersial pertama di kota Semarang memanjang dari Barat Daya sampai Timur Laut. Sisi yang lain adalah *Pieter Sythofflaan* (*Randoe Sari Street* / sekarang Jalan Pandanaran) dan *Hoogenraadsiaan* (Jalan Jendral A.Yani). *Bojongscheweg* (Jalan Pemuda) pada masanya merupakan jalan yang sangat mewah dan menyenangkan (Pratiwo dalam Colombijn, 2005) dengan fungsi-fungsi bangunan pemerintahan, pusat kebudayaan serta pusat perbelanjaan. Lokasinya yang sangat dekat dengan kabupaten, menyebabkan ruas jalan *Bojongscheweg* (Jalan Pemuda) sangat berpengaruh pada perkembangan kota Semarang.

Penyusunan makalah ini berawal dari beberapa permasalahan yang kemudian menemukan satu titik temu penyelesaian. **Permasalahan pertama** adalah diakhir abad 20, kondisi ruas jalan *Bojongscheweg* (Jalan Pemuda) berada pada titik penurunan kualitas daya hidup, kualitas visual dan penurunan kondisi infrastruktur. Pemerintah kota Semarang kemudian berupaya menyusun berbagai strategi untuk memperbaiki kualitas kota Semarang secara umum, termasuk diantaranya adalah merevitalisasi beberapa ruang-ruang kota. **Permasalahan kedua** adalah masyarakat tidak memiliki banyak pilihan ruang terbuka publik kreatif. Ruang terbuka publik bergeser menjadi ruang publik yang berada di dalam bangunan-bangunan komersial sehingga tidak mudah “diakses” oleh seluruh lapisan sosial ekonomi masyarakat. **Permasalahan ketiga** adalah meningkatnya kesadaran masyarakat akan kualitas hidup yang lebih baik, lebih sehat, lebih mengutamakan kualitas lingkungan yang kemudian mempengaruhi *life-style* masyarakat perkotaan ke arah keberlanjutan ekologis. *Life-style* masyarakat perkotaan yang lebih sehat dan lebih ekologis ini membutuhkan ruang ekspresi, ruang untuk kampanye dan ruang untuk mewujudkan dalam bentuk aktivitas fisik.

Titik temu pada ketiga permasalahan ini adalah penyediaan ruang terbuka publik yang kreatif dan dapat menampung perubahan *life-style* masyarakat yang mengutamakan

ekologi. Mengingat lahan di kota Semarang yang diperuntukkan khusus bagi kegiatan masyarakat di ruang terbuka sangat terbatas, maka perlu ada alternatif mendaur-ulang ruang-ruang terbuka (*void*) perkotaan. Lokasi yang kemudian dipilih adalah Jalan Pemuda (dahulu *Bojongscheweg*). Pilihan tersebut relatif tepat mengingat aspek kesejarahan yang dimiliki ruas jalan ini sebagai ruang terbuka publik *tempo doeloe*, aspek lokasi yang sangat strategis dan mudah dijangkau oleh sarana transportasi umum serta aspek sinergitas dengan kawasan sekitarnya.

Daur-ulang Jalan Pemuda sebagai ruang terbuka publik dilakukan dengan manajemen *traffic*, fungsi, pemanfaatan dan waktu. Khusus pada hari Minggu pagi, ruas jalan ini difungsikan menjadi ruang terbuka publik kota yang bebas kendaraan bermotor, dimanfaatkan oleh masyarakat luas untuk melakukan aktivitas fisik dan waktu pelaksanaannya adalah mulai dari pukul 05.00 sampai dengan 10.00. Untuk mempermudah menyebut aktivitas yang dilaksanakan satu minggu sekali tersebut digunakan istilah “**Car-free Day**” dan mulai diimplementasikan sejak tahun 2010.

Pertanyaan yang kemudian muncul adalah apa saja kegiatan yang berlangsung di lokasi tersebut? Bagaimana karakteristik masyarakat yang berkegiatan di lokasi *Car-free Day*? Apa yang mendorong masyarakat untuk berkegiatan di lokasi *Car-free Day*? Dengan demikian apakah daur-ulang Jalan Pemuda menjadi ruang terbuka publik kota telah dapat menciptakan ruang rekreatif bagi masyarakat?

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Perkembangan Kawasan Pusat Kota

Lokasi *Car-free Day* di Jalan Pemuda adalah ruas jalan yang mencerminkan perkembangan Kota Semarang, mengingat sejarah ruas jalan ini termasuk dalam ruas jalan yang pertama terbentuk hampir 3 abad yang lalu dan memiliki peranan penting sebagai “*prime location*”. Lokasi ini juga mengalami perkembangan hingga menurunnya fungsi pusat kota sehingga dapat disebut sebagai lokasi yang “merekam” naik-turun dan jatuh-bangunnya perekonomian kota (Fogelson, 2001). Sebagai bagian dari *Central Business District*, jalan Pemuda sejak terbentuk sampai dengan saat ini mengalami berbagai tahapan, yang dikemukakan oleh James Vance dalam Loukaitou-Sideris, 1998, sebagai 6 model tahapan evolusi. Tahap **Inception**, kawasan terbentuk sebagai suatu lokasi yang berbeda dibandingkan dengan lokasi lainnya, misalnya dengan adanya bangunan-bangunan yang berfungsi khusus. Di Jalan Pemuda, sewaktu masih baru terbentuk dan bernama *Bojongscheweg*, disini terdapat bangunan pusat pemerintahan, pusat budaya dan pusat komersial. Tahap ini kemudian diikuti oleh tahap **Exclusion**, yang ditandai dengan berpindahnya fungsi residensial, industri dan fungsi lain yang tidak sesuai dengan tuntutan pusat perkotaan misalnya karena adanya harga sewa yang tinggi, pajak yang tinggi maupun karena adanya tekanan sosial. Bangunan-bangunan yang ditinggalkan oleh fungsinya yang lama kemudian berubah sebagai fungsi baru perkotaan dan bentuk perwujudan bangunannya menyesuaikan dengan fungsi baru tersebut.

Pada tahap berikutnya terjadi **Segregation** dimana fungsi-fungsi bangunan mengelompok menjadi suatu subdistrik yang berhubungan, misalnya menjadi kelompok retail, finansial, *entertainment*, pemerintahan dan lain sebagainya. Proses berikutnya disebut **Extension** karena beberapa aktivitas membutuhkan ruang yang lebih luas sehingga kawasan pusat kota tersebut kemudian tumbuh secara vertikal atau berkembang meluas secara horisontal. Pada saat suatu fungsi tertentu pusat kota kemudian ditiru oleh bagian kota yang lain dengan berbagai penyesuaian, maka yang terjadi adalah tahap **Replication and Readjustment**. Tahap ini bisa menguatkan dan bisa merugikan pusat kota awal. Bila *replication and readjustment* pada bagian kota lain bisa sukses dan mengalihkan kegiatan ekonomi dan bisnis dari pusat kota awal, maka lambat laun pusat kota awal akan kehilangan vitalitasnya. Hal ini pula yang terjadi pada Jalan Pemuda kota Semarang. Langkah berikutnya, pada pusat kota awal kemudian dilakukan tahap **Redevelopment** yang akan

membangun kembali pusat kota secara berkesinambungan agar dapat menemukan daya hidupnya serta dapat berkompetisi dengan berbagai “pusat kota” yang baru. Penerapan *Car-free Day* sebagai daur-ulang ruang terbuka publik di Jalan Pemuda merupakan salah satu upaya *redevelopment*, utamanya dari aspek fisik, aktivitas dan fungsinya.

### **Daya Tarik Ruang Terbuka Publik Kota**

Daur-ulang ruang terbuka publik kota di Jl. Pemuda melalui kegiatan *Car-free Day* yang berlangsung sejak awal tahun 2010 membutuhkan suatu tindakan agar dapat terus menarik masyarakat beraktivitas di lokasi tersebut. Seperti diketahui bahwa tidak semua lokasi yang ditujukan sebagai ruang terbuka publik kota berhasil menarik pengunjung. William H. Whyte dalam Loukaitou-Sideris, 1998 melakukan kajian pada beberapa lokasi ruang terbuka publik kota di kota New York untuk mempelajari keberhasilan dan kegagalan suatu ruang publik dalam menarik minat masyarakat.

Whyte menemukan banyak ruang terbuka publik perkotaan tidak menyediakan kelengkapan dasar seperti tempat duduk, area makanan, keteduhan, elemen air dan lanskap yang baik. Ukuran, bentuk, penggunaan, lokasi dan desain sebagian besar merupakan hasil keputusan ekonomi yang tidak selalu ditujukan untuk kepentingan publik. Whyte menunjukkan sesederhana apapun bentuknya, elemen-elemen seperti pertimbangan matahari, air, tempat duduk, area makanan, keleluasaan beraktivitas merupakan elemen utama keberhasilan suatu ruang terbuka publik. Meskipun Jalan Pemuda berfungsi sebagai ruang terbuka publik perkotaan yang temporer, namun semua elemen-elemen dasar ini sudah tersedia.

### **Ruang Kreatif Kota yang Ramah**

Ruang terbuka terdiri dari bentuk fisik dan non fisik (Herzog, 2006). Dikatakan memiliki bentuk fisik karena ada dimensi fisik dan bentuk arsitektural. Sedangkan bentuk non fisiknya adalah konteks yang tercipta dari proses historis dan politis (kebijakan). Ruang terbuka publik yang tercipta di Jalan Pemuda disebabkan adanya dimensi fisik dan arsitektural dari bentuk ruas jalan tersebut serta arsitektural bangunan di sepanjang jalan. Sedangkan terciptanya ruang terbuka publik temporer adalah karena adanya kebijakan dari pemerintah kota Semarang untuk memutuskan melaksanakan kegiatan *Car-free Day* di lokasi bersejarah ini. Suatu ruang terbuka publik harus dapat berlaku sebagai simbol masyarakat yang demokratis dan secara bebas berbagi di ruang publik. Ruang terbuka publik semestinya berperan untuk meningkatkan rasa bermasyarakat dan rasa memiliki didalam lingkungan perkotaan (Low, 2005).

Ruang kreatif kota harus berupa suatu lingkungan yang “kaya”, bersemangat dan memiliki fungsi campuran, tidak akan mati pada malam hari atau pada hari-hari tertentu, bahkan secara visual harus stimulatif dan atraktif bagi penghuni dan pengunjung (Tibbalds dalam Shaftoe, 2008). Persyaratan lainnya adalah aman, berskala manusia, memiliki keanekaragaman fungsi, ramah lingkungan, udara bersih, tidak panas dan bebas polusi, mudah diingat dan diidentifikasi, memiliki keunikan, memiliki kecocokan dengan kebutuhan pengunjung serta mudah diakses secara cuma-cuma. Meskipun tidak luas, namun suatu ruang terbuka publik akan memiliki nilai sosial, politik dan ekonomi yang besar. Suatu kota yang memiliki ruang terbuka publik yang ramah merefleksikan tingkat ke-beradaban suatu masyarakat kota.

### **Car-free Area**

Kota-kota besar di Amerika dan Inggris sebelumnya dikenal lebih memprioritaskan kendaraan bermotor dibandingkan pejalan kaki dan akibatnya adalah banyak ruang publik

terpolusi, baik karena dilalui kendaraan bermotor maupun akibat asap kendaraan yang parkir. Diawali di Kopenhagen pada tahun 1962, lokasi dimana pertama kali jalur kendaraan bermotor dikonversi menjadi jalur pejalan kaki, bergulir menjadi suatu gerakan yang mengutamakan pejalan kaki, berlawanan dengan fenomena sebelumnya (Shaftoe, 2008). Birmingham, kota yang sebelumnya sangat ramah bagi kendaraan bermotor, secara bertahap memperbanyak ruang kota bagi pejalan kaki karena menyadari bahwa hasil pembakaran dari kendaraan bermotor tidak ramah bagi lingkungan. Jalan-jalan dikota lambat laun berganti fungsi menjadi semacam ruang festival, ruang perayaan bahkan ruang untuk melakukan demonstrasi.

Pada saat kendaraan bermotor secara bertahap mundur dari pusat kota, maka jalan-jalan dapat difungsikan sebagai ruang terbuka kota dimana masyarakat merasa nyaman untuk bersantai, makan dan minum dibandingkan dengan tergesa-gesa melakukannya di kios atau kafe. Saat ini banyak kota-kota di dunia memiliki *traffic-free street* yang diperuntukkan bagi pejalan kaki maupun difungsikan sebagai ruang terbuka publik kota.

### **Daur Ulang Ruang Publik Kota**

Ancaman terhadap keberadaan ruang publik kota terus berlangsung, tidak hanya akibat salah pemanfaatan tetapi juga diakibatkan oleh perencanaan yang menyingkirkan masyarakat dan mereduksi keberagaman sosial dan kultural, contohnya adalah privatisasi ruang kota, komersialisasi, preservasi sejarah dan kesalahan strategi perencanaan dan perancangan kota. Ternyata praktek-praktek tersebut dapat menghilangkan vitalitas dan semangat suatu ruang. Konsekuensi berikutnya adalah jumlah ruang terbuka, ruang terbuka publik kota semakin berkurang karena banyak tempat yang diprivatisasi, diberi pagar, ditutup karena renovasi atau terlarang untuk suatu aktivitas, dengan demikian jumlah tempat dimana masyarakat dapat bertemu dan berkegiatan menjadi sangat sedikit.

Saat ini gerakan untuk kembali ke pusat kota sedang terus berlangsung, disebabkan karena adanya keinginan untuk menghemat energi, menghindarkan kemacetan, membutuhkan keramahan dan kenyamanan dari vitalitas jalan-jalan kota. Perekonomian kembali bergerak di pusat kota sehingga segala fasilitas tersedia di pusat kota. Fenomena ini membutuhkan ruang-ruang kota yang “baru” yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat di pusat kota. Sementara itu sumber daya alamiah lahan pusat kota sangat terbatas sehingga daur-ulang ruang kota menjadi salah satu alternatif penyediaan (Jones, 2007).

Weinberg et.al (2000) menyatakan bahwa daur-ulang ruang kota dipahami tidak hanya sebagai peningkatan aktivitas namun digunakan sebagai alat untuk meningkatkan ekonomi setara dengan meningkatkan kualitas lingkungan.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini diawali dengan mengkaji landasan teoritik dan pustaka yang berkaitan dengan daur-ulang ruang kota, penyediaan ruang terbuka publik kota serta ruang publik yang rekreatif dan ramah bagi masyarakat. Hasil dari kajian teoritik ini digunakan untuk melihat empiri yang terjadi di lokasi ruang terbuka publik di Jalan Pemuda pada saat dilaksanakan *Car-free Day*.

*Questionair* sederhana digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik pengunjung, aktivitas yang dilaksanakan, durasi berkegiatan serta moda yang digunakan untuk mencapai lokasi *Car-free Day*. Sampel dipilih secara acak bertujuan (*purposive random sampling*) sebanyak 200 sampel. Pengambilan sampel dan pengamatan aktivitas dilaksanakan dalam 2 hari Minggu (2 kesempatan pelaksanaan *Car-free Day*), dengan jumlah pembagian yang berimbang.

Analisis dilakukan dengan mendeskripsikan hasil survey (*analytical survey method*). Kajian teoritik digunakan untuk menguatkan deskripsi hasil survey dan untuk menyusun kesimpulan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Jenis Kegiatan dan Penempatan di Lokasi *Car-free Day*

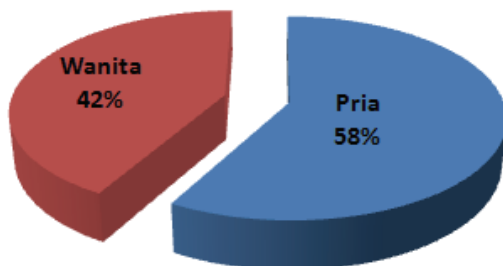
Kegiatan yang dilaksanakan di lokasi *Car-free Day* berdasarkan inisiatifnya terbagi menjadi 3, yaitu : inisiatif dari pemerintah kota (misal : lomba sepeda santai, lomba senam, lomba antar sekolah), inisiatif dari institusi swasta (misal : pencapaian rekor MURI atas kegiatan tertentu, senam aerobik yang diselenggarakan oleh produsen tertentu) serta inisiatif dari masyarakat (misal: olah raga tertentu dalam kelompok-kelompok kecil, temu komunitas tertentu). Jenis kegiatan dapat digolongkan dalam kegiatan "*festival*". Lokasinya tidak dibatasi sehingga pengunjung dapat memilih lokasi yang disukai disepanjang ruas Jalan Pemuda.

##### Karakteristik Masyarakat Pengunjung

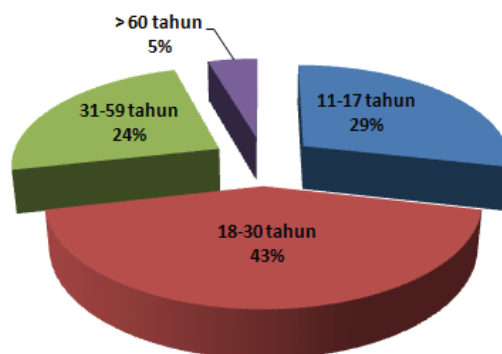
Pelaksanaan *Car-free Day* di Jalan Pemuda ditujukan untuk menciptakan ruang terbuka publik kota, sehingga tidak membatasi siapa saja masyarakat yang datang berkegiatan disana. Prinsip bersosialisasi dan berkegiatan secara bebas diterapkan, serta dihindarkan timbulnya gangguan antar pengunjung. Hasil identifikasi kepada masyarakat yang berkunjung menunjukkan bahwa pengunjung pria dan wanita perbandingannya relatif seimbang, wanita 42% dan pria 58%. Perbandingan tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan di lokasi *Car-free Day* tidak menghambat minat bagi siapapun untuk berpartisipasi dan melakukan kegiatan rekreatifnya. Namun dari aspek golongan usia, kegiatan di lokasi *Car-free Day* lebih diminati oleh masyarakat usia remaja-dewasa muda (18-30 tahun) yang mencapai 43%, jumlah paling sedikit adalah usia diatas 60 tahun yang hanya 6%. Hal ini dapat dipahami dari sisi jenis kegiatan yang dilakukan masyarakat lebih mendorong kepada aktivitas fisik. Masyarakat berusia 60 tahun keatas tidak banyak pilihan aktivitas fisik yang dapat dilakukan selain olah raga ringan yang tidak menuntut aktivitas berlebihan seperti berjalan kaki santai atau senam khusus untuk lanjut usia. Aktivitas seperti ini tidak memerlukan area khusus karena dapat dilakukan sendiri di rumah maupun sekitar rumah, bahkan sedapat mungkin menjauh dari kondisi yang terlalu "ramai" dan hiruk pikuk seperti di lokasi *Car-free Day*. Usia dewasa-produktif (31-59 tahun) mencapai 24% dan usia remaja (11-17 tahun) mencapai 29%.

Kota Semarang terdiri dari 16 Kecamatan. Dari identifikasi pengunjung menunjukkan sebaran asal pengunjung meliputi 15 Kecamatan dan 1 Kecamatan asal pengunjung dari Kecamatan Mranggen (termasuk dalam wilayah Kabupaten Demak). Kecamatan Mranggen berhimpit dengan Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Kondisi demikian menunjukkan bahwa jarak tidak menjadi masalah bagi pengunjung untuk melakukan Kegiatan di lokasi *Car-free Day*. Moda yang dipergunakan terbanyak adalah sepeda (42,0%), sepeda motor (35,5%) dan mobil (12,0%). Sisanya menggunakan angkutan umum, becak, bus kota dan berjalan kaki.

**Diagram 1.**  
Komposisi Pengunjung Pria dan Wanita



**Diagram 2.**  
Komposisi Usia Pengunjung





**Tabel 1.**  
Daerah Asal Pengunjung

NO	ASAL KECAMATAN	JUMLAH	%
1	Banyumanik	18	9,0%
2	Candisari	3	1,5%
3	Gajah Mungkur	22	11,0%
4	Gayamsari	4	2,0%
5	Genuk	3	1,5%
6	Kedungmundu	1	0,5%
7	Mranggen	3	1,5%
8	Ngaliyan	7	3,5%
9	Pedurungan	32	16,0%
10	Semarang Barat	26	13,0%
11	Semarang Selatan	20	10,0%
12	Semarang Tengah	30	15,0%
13	Semarang Timur	3	1,5%
14	Semarang Utara	8	4,0%
15	Tembalang	17	8,5%
16	Tugu	1	0,5%
17	Tidak disebutkan	2	1,0%
		<b>200</b>	<b>100,0%</b>

**Tabel 2.**  
Moda Yang Digunakan

NO	JENIS ANGKUTAN	JUMLAH	%
1	Angkutan umum	1	0,5%
2	Becak	3	1,5%
3	Bus kota	3	1,5%
4	Berjalan kaki	11	5,5%
5	Sepeda	84	42,0%
6	Mobil	24	12,0%
7	Sepeda motor	71	35,5%
8	Tidak disebutkan	3	1,5%
		<b>200</b>	<b>100,0%</b>

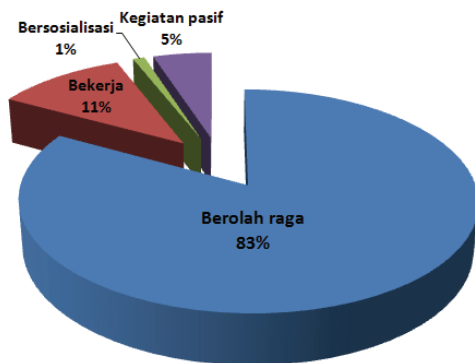
Sumber : Olah data, April 2011

### Aktivitas yang Dilaksanakan

Apa kegiatan yang dilakukan masyarakat di lokasi *Car-free Day*? Secara umum, kegiatan yang dilakukan terbagi menjadi 4 jenis, yaitu : berolah raga, bekerja, bersosialisasi dan kegiatan pasif. Sebanyak 83% responden melakukan kegiatan olah-raga. Dari sejumlah tersebut, 48% melakukan kegiatan olah raga bersepeda dan berolah raga jalan sehat sebanyak 23,5% serta senam aerobik sebanyak 15,1%. Sisanya menunjukkan jenis olah raga yang dilakukan adalah badminton, olah fisik, lari, sepak bola, sepatu roda, skateboard dan tennis. Durasi kunjungan masyarakat di lokasi *Car-free Day* sebanyak 30,5% untuk kunjungan selama 2 jam, sebanyak 21,0% untuk kunjungan 3 jam, serta 13,5% untuk kunjungan selama 1 jam. Sisanya menyebar antara berbagai jam kunjungan dan durasi yang paling lama adalah lebih dari 5 jam hanya sebesar 1%.

Jumlah pengunjung yang besar merupakan “pasar” yang menarik dan dapat mendatangkan keuntungan ekonomis, sehingga memunculkan aktivitas berjualan / berdagang (40,9%) dan juga melakukan promosi atas suatu produk (22,7%). Tidak semua pengunjung melakukan kegiatan rekreatif karena ada sebagian masyarakat yang melakukan rutinitas pekerjaannya di lokasi *Car-free Day*, yaitu sebagai petugas keamanan (satuan pengamanan), petugas kebersihan, pekerja magang (*trainee*) dan tukang becak yang mencari pelanggan di area *Car-free Day* sedangkan becaknya diparkir di luar area *Car-free Day*.

**Diagram 3.**  
Kegiatan Pengunjung



Sumber : Olah data, April 2011

**Tabel 3.**  
Jenis Kegiatan Olah Raga

NO	KEGIATAN	JUMLAH	%
1	Badminton	2	1,2%
2	Olah fisik	3	1,8%
3	Bersepeda	81	48,8%
4	Jalan Sehat	39	23,5%
5	Lari Pagi	5	3,0%
6	Senam	25	15,1%
7	Sepak Bola	7	4,2%
8	Sepatu Roda	1	0,6%
9	Skateboard	2	1,2%
10	Tenis	1	0,6%
		<b>166</b>	<b>100,0%</b>

Sumber : Olah data, April 2011

**Tabel 4.**  
Jenis Bersosialisasi

NO	KEGIATAN	JUMLAH	%
1	Kartun	1	50,0%
2	Kumpul Komunitas	1	50,0%
		2	100,0%

**Tabel 6.**  
Jenis Kegiatan Pasif

NO	KEGIATAN	JUMLAH	%
1	Mengamati	8	80%
2	Duduk-Duduk	2	20%
		10	100%

**Tabel 5.**  
Jenis Kegiatan Bekerja

NO	KEGIATAN	JUMLAH	%
1	Berjualan	9	40,9%
2	Keamanan	3	13,6%
3	Petugas Kebersihan	1	4,5%
4	Promosi	5	22,7%
5	Training	1	4,5%
6	Tukang Becak	3	13,6%
		22	100,0%

Sumber : Olah data, April 2011

Sumber : Olah data, April 2011

Sumber : Olah data, April 2011

### **Urban Life-style di Lokasi Car-free Day**

Daur-ulang fungsi Jalan Pemuda menjadi ruang terbuka publik kota temporer telah berhasil menarik minat masyarakat kota Semarang untuk berkunjung dan melakukan kegiatan di lokasi tersebut. Tingginya minat ditunjukkan dengan meratanya perbandingan pria dan wanita serta asal (lokasi rumah) pengunjung yang ditunjukkan dengan asal responden yaitu 15 dari 16 Kecamatan yang ada, serta 1 Kecamatan dari Kabupaten Demak. Minat terhadap kegiatan *Car-free Day* ditunjang oleh semakin tingginya kesadaran akan lingkungan yang berkelanjutan serta tingginya kesadaran akan kesehatan fisik dan mental sejak dini. Pengunjung yang didominasi oleh usia remaja dan dewasa muda serta jenis kegiatan yang didominasi oleh bersepeda, jalan sehat dan senam merupakan jenis kegiatan olah raga yang mudah, murah dan dapat dilakukan kapan saja, hemat energi serta tidak mencemari lingkungan. Gaya hidup lebih sehat dan lebih ramah lingkungan sedang digemari oleh masyarakat dan masyarakat menemukan ruang untuk mengaktualisasikan gaya hidup tersebut dalam kegiatan *Car-free Day* yang berlokasi di Jalan Pemuda.

Masyarakat kota Semarang sangat menikmati "*sense of place*" Jalan Pemuda pada saat secara temporer berfungsi sebagai ruang terbuka publik kota dan bisa secara bebas melakukan kegiatan rekreatif di ruas jalan tersebut. Hal ini menjadi sangat unik karena sangat berbeda dengan kondisi sehari-hari yang selalu dipadati oleh kendaraan bermotor dengan laju yang merayap dan polusi udara yang ditimbulkan. Masyarakat merasakan sensasi dari perubahan tersebut yang menjadi lebih nyaman, lebih lapang secara keruangan, lebih bersih udaranya serta dapat menikmati *townscape* yang dicerminkan oleh *facade* dan arsitektur bangunan-bangunan penting pusat kota secara lebih utuh.

Hubungan timbal balik antara ruang publik rekreatif Jalan Pemuda pada saat menjadi *Car-free area* dengan masyarakat tercermin dari semakin beragamnya aktivitas yang dilakukan. Pada mula penerapan *Car-free Day* hanya aktivitas sederhana seperti bersepeda, jalan sehat atau duduk-duduk menikmati suasana yang dapat disebut sebagai aktivitas dasar suatu ruang terbuka publik, namun karena masyarakat merasakan manfaat dan keleluasaan, maka saat ini semakin beragam aktivitas yang dilakukan di lokasi *Car-free Day* sesuai dengan daya cipta dan daya kreasi masyarakat. Saat ini dapat ditemui dengan mudah kegiatan yang mengarah kepada "aktualisasi diri atau kelompok" misalnya komunitas sepeda tua, komunitas kartunis, komunitas penggemar merk atau jenis sepeda tertentu, komunitas penggemar mainan bahkan semakin meningkat kepada kegiatan penyampaian aspirasi, misalnya demonstrasi damai pada saat memperingati hari bumi dan lain sebagainya.

Kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat yang sedang "mengaktualisasi diri dan kelompok" tersebut semakin meningkatkan daya tarik lokasi Jalan Pemuda ini sehingga semakin banyak masyarakat yang berkunjung untuk "menonton". Kegiatan ini juga menginspirasi masyarakat untuk semakin mengeksplorasi kegiatan-kegiatan unik yang dapat disosialisasikan kepada masyarakat luas di lokasi *Car-free Day*, sehingga kegiatan

*Car-free Day* juga dapat disebut sebagai sarana untuk memasarkan atau memperkenalkan gagasan-gagasan kreatif masyarakat.

## 5. KESIMPULAN

Daur- ulang Jalan Pemuda sebagai pusat kota yang sedang dikembalikan daya hidupnya adalah dengan cara memfungsikan sebagai ruang terbuka publik perkotaan secara temporer melalui kegiatan *Car-free Day* setiap hari Minggu pagi. Upaya ini ternyata dapat meningkatkan kualitas fisik dan lingkungan (perbaikan dan peningkatan jalan, perbaikan jalur pejalan kaki, perbaikan bangunan dan pagar-pagar di sepanjang jalan Pemuda serta perbaikan tanaman peneduh dan tanaman hias serta perabot jalan). Dari sisi masyarakat, keberadaan Jalan Pemuda sebagai lokasi *Car-free Day* sangat menarik dan sangat dibutuhkan untuk mengaktualisasikan gaya hidup masyarakat kota yang lebih peduli kepada kesehatan dan lebih peduli kepada lingkungan, ditunjukkan dari keragaman karakteristik masyarakat yang berkunjung dan berkegiatan yang merata dari seluruh usia serta dari berbagai penjuru kota Semarang. Dari waktu ke waktu aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat di lokasi ini menjadi semakin beragam menunjukkan bahwa daya kreasi masyarakat tersalurkan di ruang terbuka publik kota ini, sehingga dapat dikatakan bahwa Jalan Pemuda juga menjadi ruang terbuka rekreatif bagi masyarakat, meskipun secara temporer. Kegiatan di lokasi *Car-free Day* menjadi sangat variatif, penuh kejutan dan tidak membosankan.

Upaya daur-ulang seperti ini perlu untuk dilakukan ***Replication and Readjustment*** pada lokasi yang lain sehingga memperbanyak pilihan lokasi bagi masyarakat sehingga peduli kesehatan dan peduli lingkungan dapat semakin direalisasikan menjadi *life-style* masyarakat perkotaan. Kelemahan pada studi ini adalah pada pengambilan sampel serta pemetaan aktivitas yang berlangsung di lokasi Jalan Pemuda pada saat berlangsung *Car-free Day*. Variasi aktivitas yang berlangsung setiap minggunya berbeda-beda, tergantung pada cuaca, momentum, event-event maupun agenda dari pemerintah kota, institusi swasta maupun dari masyarakat sendiri sehingga perlu untuk dilakukan studi secara *longitudinal* untuk dapat mengetahui secara menyeluruh dan lengkap jenis-jenis aktivitas apa saja yang dilaksanakan di lokasi ini. Jenis aktivitas yang berlangsung berkaitan erat dengan karakteristik masyarakat yang berkunjung dan berkegiatan. Dengan demikian sampel pada penelitian ini yang hanya mengambil pada 2 kali kegiatan *Car-free Day* hanya “mewakili” kondisi dan situasi pada 2 kali kegiatan *Car-free Day* itu saja. Pengambilan sampel yang hanya 200, merupakan asumsi proporsional dari peneliti berdasarkan perkiraan rata-rata kasar pengunjung. Jumlah pengunjung sebagai jumlah populasi tertentu selama 1 jam sulit diperkirakan, karena sebagai ruang terbuka publik berbentuk linier (panjang kurang lebih 2 kilo meter) dengan banyaknya akses memungkinkan jumlah pengunjung pada satu waktu berubah sangat fluktuatif.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Colombijn, Freek, Martine Barwegen, Purnawan Basundoro, Johny Alfian Khusyairi, 2005, ***Kota Lama, Kota Baru Sejarah Kota-kota di Indonesia Sebelum dan Setelah Kemerdekaan***, Penerbit Ombak, Yogyakarta.
2. Fogelson, Robert M, 2001, ***Downtown : Its Rise And Fall, 1880–1950***, Yale University Press.
3. Herzog, Lawrence A, 2006, ***Return to The Center : Culture, Public Space, and City Building in a Global Era***, The University of Texas Press.
4. Jones, Hannah, 2007, ***Exploring The Creative Possibilities of Awkward Space in The City***, Jurnal Landscape and Urban Planning 83 (2007) 70–76
5. Loukaitou-Sideris, Anastasia, Tridib Banerjee, 1998, ***Urban Design Downtown: Poetics and Politics of Forms***, 1998, The Regents Of The University of California.
6. Low, Setha, Dana Taplin, Suzanne Scheld, 2005, ***Rethinking Urban Parks : Public Space and Cultural Diversity***, The University Of Texas Press

7. Shaftoe, Henry, 2008, ***Convivial Urban Spaces : Creating Effective Public Places***, Earthscan UK and USA.
8. Weinberg, Adam S, David N. Pellow, Allan Schnaiberg, 2000, ***Urban Recycling and The Search for Sustainable Community Development***, Princeton University Press.

## PERATURAN ZONASI SEBAGAI INSTRUMEN PENGENDALIAN PEMANFAATAN RUANG: BELAJAR DARI AMERIKA SERIKAT DAN INGGRIS

Korlena<sup>1)</sup>, Achmad Djunaedi<sup>2)</sup>, Leksono Probosubanu<sup>3)</sup>, Nurhasan Ismail<sup>4)</sup>  
Prodi S3 Arsitektur dan Perencanaan<sup>1,2,3)</sup>, Fakultas Hukum<sup>4)</sup>  
Universitas Gadjah Mada Yogyakarta<sup>1,2,3,4)</sup>  
E-mail : [korlenaalkat@yahoo.co.id](mailto:korlenaalkat@yahoo.co.id)<sup>1)</sup>

### ABSTRACT

*One of local government authorities is the implementation of land use planning. Due to implementation land use planning, controlling is needed as effort for the implementation is appropriate with the planning. According to Spatial Planning Act No.26/2007, land use control instruments are zoning regulation, permit, incentive and disincentive, and sanction. In Indonesia, zoning regulation is new instrument and only a few of city that have made and uses zoning regulation as land use control instrument. Local government has to create zoning regulation and uses it to control land use in their area. Comparative study is needed to learn from other countries that use zoning regulation or development plans as land use control instruments successfully. United State of America (USA) and England are relevant as cases study because based on their own style, USA is successful in using of zoning regulation and development plans are used as land use instruments by England successfully.*

*This study used a descriptive approach with literature sources. The results show that: (1) there is different type of land use control system in USA and England and (2) there is similarity between USA and England in success using zoning regulation and development plans as instruments of land use control. Most of cities in USA, except Houston City, use regulatory system. In this system, decision for a land use application is only based on zoning regulation. While England uses discretionary system, the owner's right to develop is controlled, not by a zoning regulation, but by a planning authority's discretion.*

**Keywords:** zoning regulation, development plan, regulatory system, discretionary system

### 1. PENDAHULUAN

Salah satu kewenangan yang diberikan kepada daerah adalah wewenang pemerintah daerah kabupaten/kota dalam penyelenggaraan penataan ruang sebagaimana termuat dalam UU No.26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang. Dalam pelaksanaan penataan ruang wilayah kabupaten/kota, pemerintah daerah mempunyai wewenang yang meliputi: a) perencanaan tata ruang wilayah kabupaten/kota; b) pemanfaatan ruang wilayah kabupaten/kota; dan c) pengendalian pemanfaatan ruang wilayah kabupaten/kota.

Berdasarkan aturan perundang-undangan, pengendalian pemanfaatan ruang di Indonesia dilakukan melalui penetapan peraturan zonasi, perizinan, pemberian insentif dan disinsentif serta pengenaan sanksi (UU No.26/ 2007 Pasal 35). Peraturan zonasi hakikatnya merupakan instrumen pengendalian pemanfaatan lahan dan peraturan zonasi itu sendiri disusun berdasarkan rencana rinci tata ruang untuk setiap zona pemanfaatan ruang dan disusun sebagai pedoman pengendalian pemanfaatan ruang.

Peraturan zonasi di Indonesia merupakan hal baru dan belum banyak kabupaten/kota yang telah menyusun dan menerapkan peraturan ini sebagai instrumen pengendalian pemanfaatan ruang sehingga keberhasilan penerapannya juga belum bisa dilihat. Gaya pengendalian penataan ruang seperti apa yang baik bagi Indonesia masih terus

berkembang. Dalam penerapan peraturan zonasi sendiri masih membutuhkan waktu agar peraturan zonasi ini menjadi lebih dikenal masyarakat dan pemerintah daerah.

Beberapa negara telah berhasil menjadikan peraturan zonasi sebagai instrumen pengendalian pemanfaatan ruang, antara lain Amerika Serikat yang telah mengembangkan peraturan zonasi sejak akhir abad ke 19 dan awal abad ke 20 (Leung, 1989) dan pertama kali peraturan zonasi modern diterapkan di kota New York tahun 1916. Namun Inggris dengan *development plan* juga berhasil dalam pengendalian pemanfaatan ruang walaupun tidak menggunakan peraturan zonasi. Oleh karena itu perlu dilakukan studi mengenai perbandingan keberhasilan dalam pengendalian pemanfaatan ruang gaya Amerika Serikat dan Inggris baik menggunakan instrumen peraturan zonasi maupun tidak menggunakan peraturan zonasi.

Studi ini bertujuan untuk mengetahui sistem pengendalian pemanfaatan ruang di Amerika Serikat dan Inggris dan mengetahui bagaimana keberhasilan Amerika Serikat dalam mengendalikan pemanfaatan ruang dengan instrumen peraturan zonasi serta keberhasilan Inggris dengan gayanya yang tidak menggunakan peraturan zonasi.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Perencanaan Kota

Perencanaan kota dalam perkembangannya memiliki berbagai pengertian. Menurut Branch (1995), perencanaan kota komprehensif adalah:

“Perencanaan kota secara komprehensif ini sebagai perencanaan sistem karena lingkupnya yang lebih luas dan sifatnya yang lebih inklusif daripada perencanaan subsistem yang memadukan beberapa fungsi atau kegiatan pemerintah kota yang berkaitan erat satu sama lain”.

Kata komprehensif menunjukkan bahwa bentuk perencanaan kota yang mempunyai kedudukan paling tinggi, paling kompleks, dan paling sulit ini secara konseptual dan analitis mencakup seluruh elemen kota yang menentukan seluruh kegiatan yang tengah dilakukan saat ini dan pembangunan untuk waktu yang akan datang.

Ruang kota memerlukan perencanaan kota (*urban planning*) dan perancangan kota (*urban design*) yang baik dengan memperhatikan semua aspek agar bisa menjadi wadah bagi masyarakat kota dalam beraktifitas dan berinteraksi. Selanjutnya agar rencana kota tersebut dapat diimplementasikan, memerlukan pengendalian dalam pelaksanaan perencanaan yang telah dibuat.

### Pengendalian Pemanfaatan ruang

Berbagai bentuk pengendalian penggunaan lahan telah ada sejak awal terbentuknya permukiman. Tujuan dasar dari pengendalian penggunaan lahan biasanya untuk memantapkan pembatasan penggunaan dan pengembangan lahan yang dianggap penting dan merupakan keinginan masyarakat umum. Ada beberapa instrumen pengendalian pemanfaatan ruang yang sesuai dengan sasaran perencanaan kota (Branch, 1985), antara lain: (1) peraturan bangunan; (2) pembagian persil; (3) peraturan zonasi; (4) pengenaan sanksi; (5) pemberian insentif dan disinsentif; dan (6) analisis dampak lingkungan.

Menurut Booth (dalam Cullingworth, 2009), secara umum penataan ruang di dunia, dapat dibagi dalam dua sistem, yaitu *regulatory system* dan *discretionary system*. Dalam *regulatory system*, pemanfaatan ruang berdasarkan pada kepastian hukum yang berupa peraturan zonasi. Salah satu negara yang menerapkan sistem *ini* adalah Amerika Serikat. *Regulatory system* pertama kali ada di Jerman kemudian menyebar ke Amerika Serikat (Booth, dalam Cullingworth, 2009). Sedangkan dalam *discretionary system*, pengambilan keputusan terhadap suatu permohonan pemanfaatan ruang berdasarkan pertimbangan lembaga perencanaan yang berwenang. Negara yang menganut sistem ini antara lain Inggris. Dalam

pelaksanaannya, *development plan* digunakan bukan sebagai instrumen dasar dalam pengendalian pemanfaatan ruang (Ratcliffe, 1974). Rencana yang tertuang dalam peta penggunaan lahan bukan merupakan satu-satunya dasar pengambilan keputusan pembangunan. Pihak pengambilan keputusan berhak mempertimbangkan aspek-aspek lain yang dianggap penting untuk mengambil keputusan.

### **Peraturan Zonasi**

Peraturan zonasi hakikatnya merupakan instrumen pengendalian pemanfaatan lahan sehingga bahasan ini akan melihat kedudukan peraturan zonasi dalam perencanaan kota. Pelaksanaan penataan ruang wilayah kota meliputi tiga tahapan, yaitu: 1) perencanaan tata ruang wilayah kota; 2) pemanfaatan ruang wilayah kota; dan 3) pengendalian pemanfaatan ruang wilayah kota.

Pelaksanaan pemanfaatan lahan agar sesuai dengan perencanaan lahan yang telah dibuat, memerlukan aturan yang mengendalikan pemanfaatan lahan (*land-use control*). Salah satu instrumen pengendalian pemanfaatan lahan adalah peraturan zonasi (*zoning regulation*). Peraturan zonasi itu sendiri disusun berdasarkan rencana rinci tata ruang untuk setiap zona pemanfaatan ruang kota dan disusun sebagai pedoman pengendalian pemanfaatan ruang.

Peraturan zonasi telah diakui sebagai salah satu instrumen untuk mengatur penggunaan lahan, tidak hanya di Amerika Serikat tetapi juga banyak negara lainnya (Gallion dan Eisner, 1994 dan Lang, 1994). Pada beberapa negara peraturan zonasi (*zoning regulation*) dikenal juga dengan istilah *land development code*, *zoning code*, *zoning ordinance*, *zoning resolution*, *zoning by-law*, *urban code*, *panning act*, dan lain-lain.

zonasi sendiri menurut Babcock (1979: 416) didefinisikan sebagai: "*Zoning is the division of a municipality into districts for the purpose of regulating the use of private land*".

Pembagian wilayah menjadi beberapa kawasan dengan aturan-aturan hukum yang ditetapkan lewat peraturan zonasi, pada prinsipnya bertujuan memisahkan pembangunan kawasan industri dan komersial dari kawasan perumahan.

Konsep zonasi mulai dikembangkan di Jerman pada akhir abad ke-19 (Leung, 1989: 158) dan menyebar ke negara lain seperti Amerika Serikat dan Canada pada awal abad ke-20 sebagai respon atas industrialisasi dan meningkatnya pengaduan masyarakat yang mengalami gangguan privasi. Gangguan ini merupakan dampak buruk dari urbanisasi dan pertumbuhan populasi penduduk sehingga pemerintah harus segera bertindak mencari cara penyelesaian.

Peraturan zonasi merupakan perangkat bagi pemerintah selaku pemegang kewenangan (*police power*) untuk melindungi kesehatan, keamanan, dan kesejahteraan publik (Gallion dan Eisner, 1994) Pandangan serupa dikemukakan Lai dan Schultz (dalam Lang, 1994), peraturan zonasi merupakan salah satu peraturan yang mengatur pertumbuhan dan perkembangan kota terkait dengan kepentingan publik. Peraturan zonasi fokus pada penyehatan lingkungan, pengatur distribusi peruntukan lahan dan menciptakan pola sirkulasi yang efisien (Lang, 1994).

### **3. METODE PENELITIAN**

Studi mengenai peraturan zonasi sebagai instrumen pengendalian pemanfaatan ruang dilakukan melalui pendekatan deskriptif dengan kajian literatur. Kajian literatur bersumber dari berbagai sumber pustaka berupa buku, makalah dan jurnal.



#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Pengendalian Pemanfaatan Ruang di Amerika Serikat

Amerika Serikat mengadopsi peraturan zonasi dari Jerman pada awal abad ke-20. Jerman telah lebih dulu menerapkan peraturan zonasi pada akhir abad ke-19 (Leung, 1989). Peraturan zonasi modern Amerika Serikat, pertama kali ditetapkan di New York pada tahun 1916. Kegiatan awal ini secara berangsur-angsur berkembang menjadi berbagai bentuk peraturan zonasi dan telah digunakan hampir di seluruh negara bagian di Amerika Serikat. Pada Tahun 1922 Departemen Perdagangan Amerika Serikat (*The U.S. Department of Commerce*) menetapkan *The Standard State Zoning Enabling Act* sebagai model kewenangan peraturan zonasi bagi negara bagian. Selanjutnya beberapa negara bagian antara lain California, New Jersey, dan Pennsylvania, melakukan modifikasi terhadap *The Standard Act* sesuai kebutuhan daerahnya masing-masing dengan tetap mempertahankan konsep klasifikasi zonasi (Mandelker, 1993).

Hampir semua kota di Amerika Serikat kecuali kota Houston, Texas, menerapkan *regulatory system* dalam sistem perencanaannya, yaitu dalam pengambilan keputusan penataan ruang berdasarkan regulasi perencanaan yang berlaku. Karena itu di Amerika Serikat, peraturan zonasi menjadi instrumen utama dalam menjamin hak setiap warga untuk memanfaatkan lahan yang dimilikinya.

Houston adalah satu-satunya kota di Amerika Serikat yang tidak menggunakan *traditional zoning law* sebagai instrumen pengendalian pemanfaatan ruang di seluruh wilayahnya. Kota Houston memandang *zoning law* tidak diperlukan. Sistem yang dianggap lebih diperlukan yaitu perjanjian individu yang memberikan perlindungan bagi kepentingan semua pihak yang terlibat dalam perjanjian tersebut (Cullingworth, 1993).

Dengan ditetapkannya peraturan zonasi sebagai kewenangan negara bagian, maka peraturan zonasi menggambarkan *police power*. Selanjutnya negara-negara bagian bila dianggap perlu dapat menyerahkan kewenangan tersebut kepada pemerintah kota dan daerah (Branch, 1985). *Police power* atau kewenangan pemeliharaan ketertiban adalah kewenangan untuk membuat dan menegakkan hukum untuk melindungi kesehatan, keamanan, moral dan kesejahteraan penduduk, baik yang diundangkan pada tingkat lokal maupun nasional. Kewenangan ini tetap dipegang oleh negara bagian pada saat pembentukan pemerintah federal. Hanya bila berkenaan dengan kesejahteraan nasional dan ketika pemerintah daerah tidak mampu menangani situasi, maka negara bagian memandang perlu untuk meminta bantuan pemerintah federal (Gallion dan Eisner, 1996).

Saat ini peraturan zonasi telah diterapkan sebagai perangkat pengendalian penggunaan lahan secara luas di Amerika Serikat. Peraturan zonasi dalam bentuk yang sekarang ini telah banyak mengalami perubahan konteks bila dibandingkan dengan bentuk awal seiring dengan kepentingan publik di masing-masing daerah.

Peraturan zonasi yang diterapkan di Amerika Serikat terdiri dari dua bagian (Levy, 1997: 117), yaitu:

1. Teks peraturan zonasi untuk tiap zona, yang umumnya meliputi:
  - a. Persyaratan lay-out tapak (mencakup antara lain: luas persil minimal, lebar dan panjang persil minimal, minimal sempadan (depan, samping, belakang), building coverage atau maksimum % tapak yang tertutup bangunan, jalan masuk ke persil, syarat perparkiran, dan aturan ukuran dan penempatan papan nama).
  - b. Persyaratan karakteristik bangunan (mencakup antara lain: tinggi maksimum, jumlah lantai maksimum, floor area ratio (FAR) atau jumlah luas lantai berbanding dengan luas persil).
  - c. Guna bangunan yang diijinkan. Pada zona perumahan, peraturan zonasi berisi spesifikasi jenis tempat tinggal yang diperbolehkan, misal pada zona keluarga tunggal hanya diperbolehkan satu keluarga yang menempatinnya. Peraturan ini juga mengatur zona bukan perumahan, misalnya zona tempat ibadah dan perkantoran. Pada zona

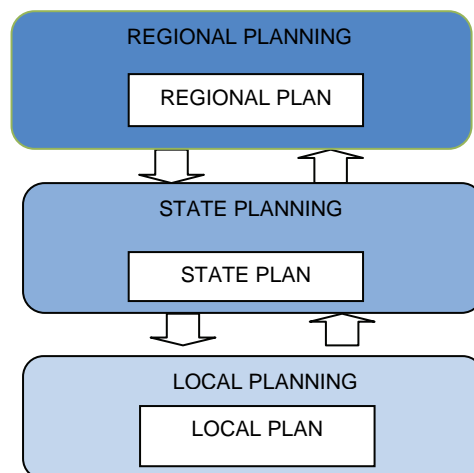
komersial, peraturan ini secara umum mengatur peruntukan yang diperbolehkan dan tidak boleh, misalnya pada zona manufaktur. Pabrik pembuatan lembaran metal diperbolehkan beroperasi tetapi pabrik pembuatan bahan pendukung metal tersebut tidak diperbolehkan.

- d. Prosedur perijinan (pengajuan, penilaian dan keputusan naik banding dan sebagainya).
2. Peta zonasi. Pembagian wilayah kota atau daerah menjadi beberapa kawasan atau zona peruntukan dapat terlihat jelas dalam peta zonasi.

Unsur-unsur utama yang diatur dalam peraturan zonasi sebagai berikut:

1. *Land use districts*
2. *Performance standard*
3. *Density and Bulk controls*
4. *Parking and off-street loading*
5. *Signs*
6. *Accessory uses and home occupations*
7. *Nonconformities*
8. *Aesthetic*
9. *Open space preservation*

Peraturan zonasi membagi suatu wilayah menjadi beberapa klasifikasi zona dan secara umum kategori utama klasifikasi zona meliputi zona pertanian, zona tempat tinggal dan zona komersial (Branch, 1985).



**Gambar 1.** Sistem Perencanaan di Amerika Serikat

Sumber: Rangkuman dari Levy (1988) dan Mandelker dan Cunningham (1990).

### **Pengendalian Pemanfaatan Ruang di Inggris**

Undang-undang perencanaan komprehensif pertama kali dibuat tahun 1947 dan mengandung prinsip-prinsip dasar yang masih tetap relevan. Prinsip dasar ini membagi perencanaan dalam tiga fungsi, yaitu: (1) pengendalian pembangunan; (2) perencanaan pembangunan; dan (3) pengawasan oleh pemerintah pusat. Cullingworth (1993) menjelaskan sistem perencanaan yang ada di Inggris. Inggris menganut *system unitary* yaitu perundangan-undangan nasional berlaku di seluruh wilayah Inggris dan bersifat *mandatory* atau wajib dipatuhi. Terdapat tiga departemen pemerintah pusat yang bertanggungjawab memastikan hukum dan kebijakan-kebijakan pemerintah pusat mengenai perencanaan pemanfaatan ruang dilaksanakan oleh pemerintah lokal. Departemen tersebut adalah

*Department of the Environment* untuk wilayah *England*, *Welsh Office* untuk wilayah Wales dan *Scottish Environment Department* untuk wilayah Skotlandia.

Ketiga departemen tersebut menjalankan sistem kontrol secara ekstensif terhadap pemerintah-pemerintah lokal. Banyak undang-undang yang dibuat parlemen mengharuskan otoritas lokal menyampaikan rencana, usulan, rencana-rencana pembangunan dan rencana lainnya kepada departemen di atas. Pemerintah pusat juga berwenang untuk mengontrol pinjaman pendanaan otoritas lokal. Peraturan perundang-undangan berisikan kebijakan-kebijakan pemerintah pusat terus diinformasikan kepada otoritas lokal melalui buletin, surat edaran dan pedoman. Peraturan lokal harus terlebih dahulu mendapat persetujuan pemerintah pusat supaya dapat berlaku sah menurut hukum.

Dalam hal pengendalian pemanfaatan ruang, Inggris menganut *discretionary system*. Mengutip tulisan Cullingworth (1993), pemerintah pusat berwenang melakukan kontrol atau pengendalian terhadap perencanaan pemanfaatan ruang yang dilaksanakan pemerintah lokal. Pengendalian ini dilakukan dalam berbagai cara. Pertama, *local plan* yang dibuat pemerintah lokal, mengandung materi kebijakan-kebijakan otoritas lokal dan usulan-usulan pembangunan wilayah atau konservasi area, harus mendapat persetujuan *secretary of state*. *Local "structure plans"* ini bisa saja langsung disetujui, atau disetujui dengan perbaikan atau ditolak sepenuhnya.

Fungsi *structure plan* sesuai *Town and Country Planning Act 1990* adalah untuk menetapkan kebijakan-kebijakan otoritas perencanaan lokal (*local planning authority*) dan usulan-usulan umum pembangunan dan pemanfaatan ruang di area khusus, termasuk peningkatan lingkungan fisik dan manajemen lalu lintas.

*Structure plan* membentuk kerangka operasional detail bagi *local plan*. Menjadi kerangka acuan bagi otoritas perencanaan lokal dalam mengajukan usulan-usulan pembangunan atau pemanfaatan ruang di wilayahnya, termasuk juga langkah-langkah dalam peningkatan lingkungan fisik dan manajemen lalu lintas.

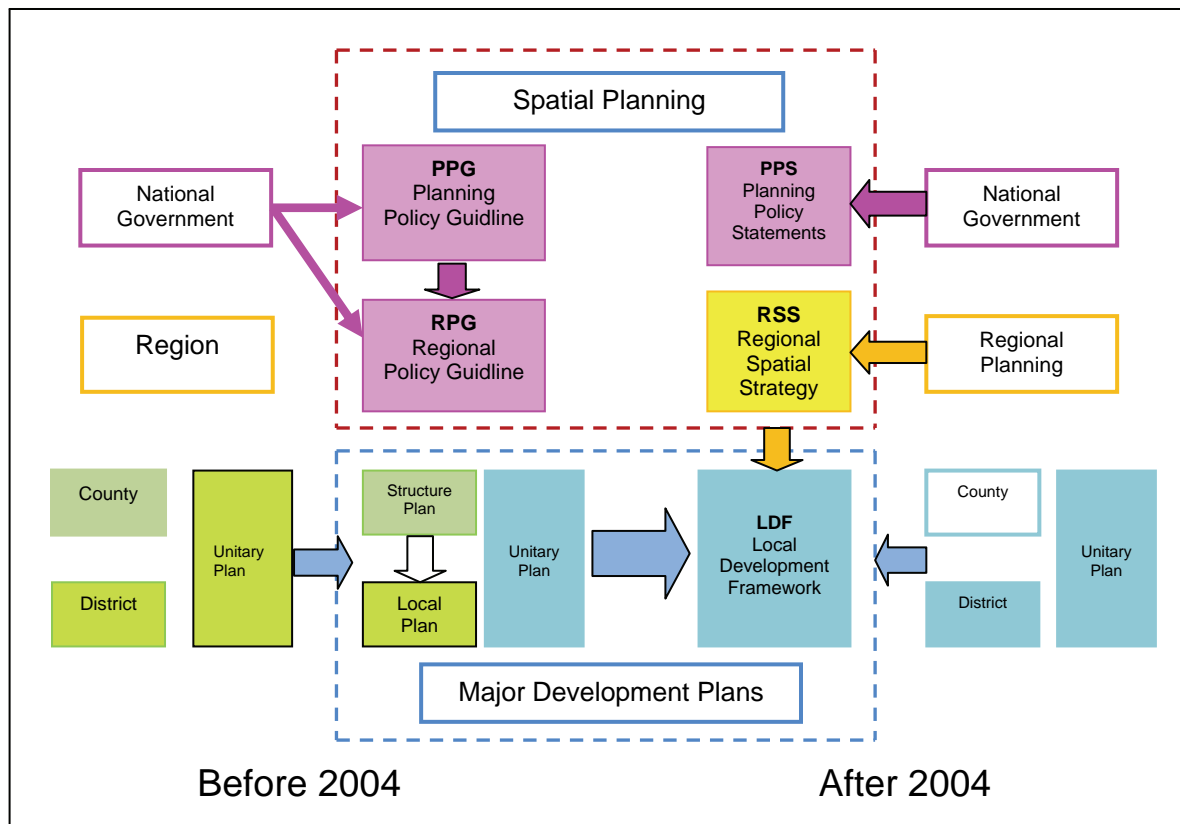
*Structure plan* disiapkan dan boleh diadopsi oleh otoritas lokal setelah diselenggarakan *public inquiry* atau penyelidikan oleh seorang *inspector* yang ditugaskan oleh *secretary of state*. Laporan *inspector* dibuat untuk otoritas lokal. Tidak ada ketentuan hukum tentang prosedur penyelidikan namun penyelidikan ini diperlukan dengan dasar pemikiran bahwa memastikan *local plan* yang dibuat sudah sesuai dengan kerangka yang digariskan oleh *structure plan*. Sesuai peraturan perundangan, departemen pusat menangani urusan strategis sedangkan otoritas lokal bertanggungjawab dengan urusan daerahnya.

Dasar pemikiran seperti ini tidak berjalan di beberapa daerah yang tidak ada *county level* pada pemerintahan lokalnya, dimana *metropolitan county council* juga telah dihapus. Pada daerah seperti ini, diperlukan adanya *unitary plan* yang juga diadopsi oleh otoritas lokal. Terlepas dari kewenangan *secretary of state* yang bisa tidak menyetujui suatu rencana yang dianggap kurang bagus, hanya pengaruh pemerintah pusat yang mensyaratkan menurut undang-undang bahwa otoritas lokal harus memperhatikan arahan-arahan strategis yang dibuat *secretary of state* dan kebijakan nasional dan regional. Arahan dan kebijakan ini terdapat dalam surat edaran dan dokumen berupa *planning policy guidelines*, *regional policy guidelines*, dan *mineral policy guidance notes*. Untuk wilayah Skotlandia, terdapat dokumen *national policy guidelines*.

Sejak diberlakukannya *Planning and Compulsary Purchase Act* tahun 2004, terdapat perubahan nama dokumen arahan dan kebijakan serta *development plan*. Arahan dan kebijakan pemerintah pusat semula *planning policy guidelines* berubah menjadi *planning policy statements*, arahan dan kebijakan regional berupa *regional policy guidelines* berubah menjadi *regional spatial strategy*. Pada tingkat lokal, *development plan* berupa *structure plan*, *unitary plan* dan *local plan* berubah menjadi *local development framework* (LDF).

Dalam sistem seperti ini, tidak terdapat *zoning bylaw* atau peraturan zonasi. Suatu permohonan perencanaan masyarakat diputuskan oleh otoritas lokal dengan mempertimbangkan *development plan*. Menurut hukum, rencana ini tidak mengikat tetapi sangat penting digunakan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan untuk menjawab

suatu permohonan pembangunan. Dalam mengambil keputusan untuk mengabulkan atau menolak suatu permohonan, otoritas lokal memperhatikan kedua rencana ini, namun juga mempertimbangkan beberapa aspek lainnya yang dianggap penting.



Gambar 2. Spatial planning di Inggris

## 5. KESIMPULAN

Amerika Serikat dan Inggris mempunyai kesamaan akan keberhasilan dalam melakukan pengendalian pemanfaatan ruang namun memiliki perbedaan dalam system pengendalian pemanfaatan ruang dan instrument yang digunakan sebagai pedoman dan dasar pertimbangan dalam pengambilan keputusan berkaitan dengan pemanfaatan ruang.

Hampir semua kota di Amerika Serikat kecuali Houston, Texas, menerapkan *regulatory system* dalam sistem perencanaannya, yaitu dalam pengambilan keputusan penataan ruang berdasarkan regulasi perencanaan yang berlaku. Karena itu di Amerika Serikat, peraturan zonasi menjadi instrumen utama dalam menjamin hak setiap warga untuk memanfaatkan lahan yang dimilikinya.

Sementara itu, sistem perencanaan di Inggris melaksanakan *discretionary system*. Sistem ini memberi peluang bagi pemerintah lokal untuk mempertimbangkan suatu usulan pembangunan berdasarkan *development plan* yang berlaku dan aspek-aspek lain yang dianggap penting sebagai pertimbangan dalam mengambil keputusan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Booth, Philip, 2009, *Discretion in Planning versus Zoning*, Dalam J,B, Cullingworth, British Planning: 50 years of Urban and Regional planning, Longman, England.

2. Booth, Philip, Nelson, Suzy dan Paris, Didier, 2007, *Actors and Instruments in The Planning Systems*, Dalam Booth, Philip, Breuillard, Michele, Fraser, Charles dan Paris, Didier, *Spatial Planning Systems of Britain and France A Comparative Analysis*, Routledge, New York.
3. Branch, Melville C, 1983, *Comprehensive Planning General Theory and Principles*, Palisades Publishers, California.
4. Branch, Melville C, 1995, *Perencanaan Kota Komprehensif: Pengantar & Penjelasan*, Terjemahan: B, H, Wibisono & A, Djunaedi, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
5. Babcock, Richard F, 1979, *Zoning*, Dalam Arnold, David S, *The Practice of Local Government Planning*, The International City Management Association, Washington, D.C.
6. Gallion, Arthur B dan Eisner, Simon, 1994, *Pengantar Perancangan Kota: Desain dan Perencanaan Kota*, Edisi Kelima Jilid 2, Terjemahan: Sussongko & J, Hakim, Penerbit Erlangga, Jakarta.
7. Gallion, Arthur B dan Eisner, Simon, 1996, *Pengantar Perancangan Kota: Desain dan Perencanaan Kota*, Edisi Kelima Jilid 1, Terjemahan: Sussongko & J, Hakim, Penerbit Erlangga, Jakarta.
8. Lang, Jon, 1994, *Urban Design: The American Experience*, Van Nostrand Reinhold, New York.
9. Levy, John M, 1997, *Contemporary Urban Planning*, Fourth Edition, Prentice-Hall, Inc, New Jersey,
10. Leung, Hok Lin, 1989, *Land Use Planning Made Plain*, Ronald P, Frye & Company, Ontario Canada.
11. Mandelker, Daniel R, 1993, *Land Use Law*, The Michie Company, Virginia.
12. Ratcliffe, John, 1974, *An Introduction To Town And Country Planning*, London, Hutchinson & Co (Publishers) Ltd.

## **BANJARMASIN THE RIVER CITY PENDEKATAN EKOLOGIS DALAM PENATAAN RUANG KOTA**

**Quintarina Uniaty**

Jurusan Arsitektur Lansekap  
Fakultas Arsitektur lansekap dan Teknologi Lingkungan  
Universitas Trisakti  
E-mail : quintarina@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*Ecological approach in structuring urban spaces creates the concept of eco-sustainable city, which develop the concept as an effort to improve urban ecological processes. Urban landscape system need to be understood as a landscape system; with on ground space structure as a physical built environment the influence of environmental structure, the structure of land and underground structure as support system, carrying capacity, and energy resources. Ecology based urban structure implies city ideas that is livable and match certain quality; environmental quality and social life quality, which can be described as livable, habitable and sustainable. Integrated urban system is an urban system which is capable of building urban synergy between built elements, environmental elements, and social elements in the unity of "development and conservation" concept that will measure the success of future city development. Urban future would not be judge only by its political values, appearance and economical values, but also by its ecological potential integral to sustainable energy flows in every part of the city, that will affect the regional system. Ecological approach on spatial urban planning will put forward the considerations of sustainable ecology, economy and cultural system; seeing nature as a system in the processes and cycles of planning and design. Ecological approach on an urban planning concept will be shown in the case of Banjarmasin city, which put forwards the existence of river banks and river front potential within urban environment.*

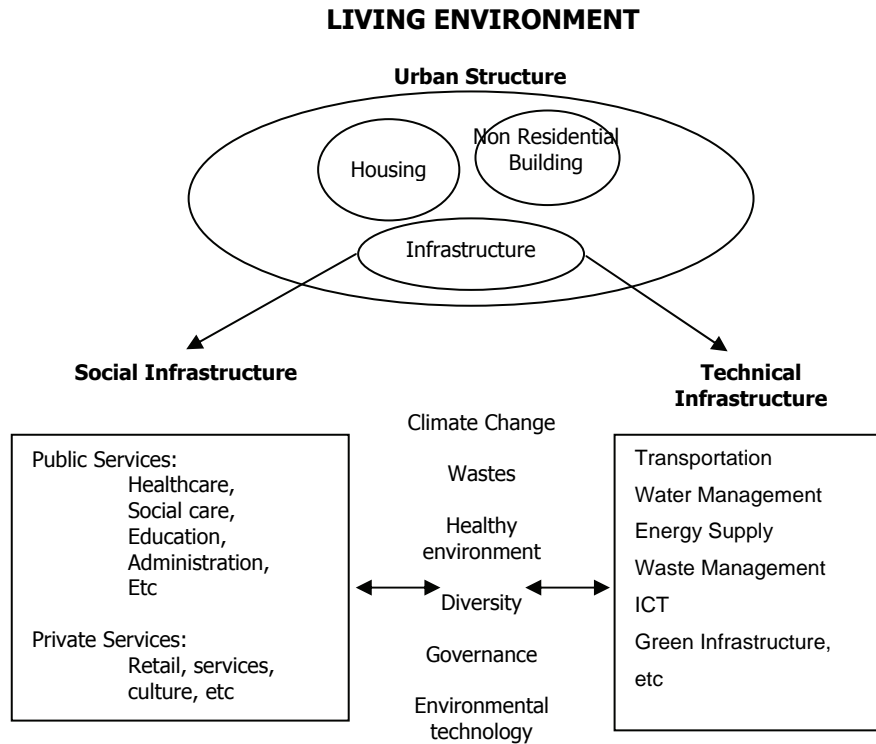
**Keywords:** *ecological approach, eco-sustainable city*

### **1. PENDAHULUAN**

Kota diperuntukkan bagi manusia. Menjaga lingkungan perkotaan dan batasan-batasan publik merupakan hal yang sangat penting bagi kelangsungan sebuah tatanan masyarakat. Terdapat kebutuhan akan alat-alat dan proses perancangan yang memungkinkan masyarakat untuk berperanserta dalam pengambilan keputusan, untuk mengerti **isu-isu rancang bangun** yang terlibat, dan untuk menggambarkan secara kreatif serta mengamati penerapan pilihan-pilihan yang berbeda.

Perancangan kota atau urban design menghendaki pemahaman bahwa kota **dipengaruhi dan mempengaruhi secara sistem ekologi terhadap kawasan yang lebih luas; diwujudkan dalam perancangan struktur fisik terencana dan terbangun diatas lahan dan perencanaan sumber daya alam dibawah lahan terbangun secara horizontal dan vertikal untuk dapat mewujudkan tujuan ideal sebuah perencanaan dan perancangan kota yang berkelanjutan.** Dan diperlukan pula **dukungan melalui pengelolaan perkotaan serta mekanisme pengawasan dalam pertumbuhan dan perkembangan serta pendayagunaannya.**

Tujuan keseimbangan ekologis merupakan pendekatan kepada keberlangsungan atau sustainability yaitu upaya untuk menjaga kualitas hidup dengan menjaga kapasitas daya dukung bumi. Sedangkan tantangannya adalah bagaimana merancang dan mengatur pemukiman manusia dengan cara tertentu sehingga semua orang di dunia dapat hidup dengan standar yang sesuai dengan prinsip-prinsip *sustainable* (White,R.,1990).



**Gambar 1.** Diagram Living Environment Sustainable Urban Neighbourhoods  
Sumber : Suntool, 2007

Sustainable urban transport	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passanger transport demand</li> <li>• Modal split (share of trips)</li> <li>• Pedestrian and bicycle infrastructure</li> <li>• Traffic safety</li> </ul>
Sustainable urban design	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Residential population density</li> <li>• Brownfield vs greenfield development</li> <li>• Access to open areas</li> <li>• Access to public transport</li> </ul>
Sustainable urban construction	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Energy consumption of building</li> <li>• Share of sustainable buildings</li> <li>• Construction and demolotion waste</li> </ul>
Sustainable urban management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adoption of environment managemnet system</li> <li>• Share of cetrtified enterprises and publid agencies</li> <li>• Citizen satisfaction with state of enviromment</li> </ul>
Sustainable urban environment	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Water conservation, compliance with drinking and waste water standards</li> <li>• Air quality dats excededing PM 10 and o3 annual average concentration of NO2, GHG enissins</li> <li>• Noise share of population exposed</li> <li>• Waste solid waste generation, separate collection, treatment</li> </ul>

**Gambar 2.** Diagram Urban Sustainable Indicators  
Sumber : Suntool, 2007

Untuk hal tersebut yang dibutuhkan adalah menemukan cara untuk memanfaatkan lingkungan secara efektif untuk memastikan bahwa semua orang memiliki akses pada sumber daya dengan tetap memiliki kepedulian lingkungan sehingga sumber daya tersebut dapat terus tersedia untuk generasi mendatang.

Sebuah kota yang berkelanjutan harus dilihat sebagai suatu kesatuan dengan penerapan prinsip-prinsip keberlanjutan dalam semua aspek lingkungan perkotaan yang terdiri dari;



- Lingkungan alami; udara, air, angin, tanaman, hewan, tanah, sinar matahari
- Lingkungan transportasi-utilitas; jaringan komunikasi, listrik, jalan raya, saluran pembuangan, drainase, dll.
- Lingkungan sosial ekonomi; masyarakat/komunitas, yaitu berupa interaksi dan aktivitas masyarakat seperti bekerja, berbelanja, rekreasi (ekonomi, pendidikan, kesehatan, seni, sosial budaya dll)
- Lingkungan mikro, yang mengacu pada lingkungan terbangun seperti permukiman-perumahan, perkantoran, kampus, dll.

## 2. ECOLOGICAL APPROACH dalam PEMBANGUNAN dan KONSERVASI



Gambar 3. Intervensi dan Investasi Infrastruktur Hijau

Sumber: Penulis

### Pola Pengamanan Ekologis

Sebagai sebuah pendekatan ekologis implementasi infrastruktur hijau dijabarkan dalam pola pemanfaatan ruang melalui Pola Pengamanan Ekologis Terpadu (*Comprehensive Ecological Security Pattern*) yang merupakan pola ruang kota berkaitan dengan manfaat infrastruktur hijau (Wang., Chen Yang, 2008) yang terdiri dari;

- Pola pengamanan ekologis (*Ecological Security Pattern/ ESP*); setiap kota bisa berbeda bergantung pada permasalahan lingkungan kotanya. Pola pengamanan ekologis kota terdiri dari pola pengamanan terhadap masalah air dan banjir, udara, bencana geologis, keanekaragaman hayati, warisan budaya, dan rekreasi.
- Pola pengamanan sumber daya air dan banjir (*Flood and Stormwater Security Pattern*) berhubungan dengan proses-proses hidrologis, seperti aliran permukaan (*run off*), daerah resapan air (*infiltration*), dan daerah tangkapan air hujan (*catchment area*).
- Pola pengamanan udara (*Air Security Pattern*) berhubungan dengan upaya peningkatan kualitas udara agar udara kota tetap segar, tidak tercemar, dan sehat untuk warga. Kawasan dengan potensi pencemaran udara tinggi menjadi prioritas dalam penyediaan ruang terbuka hijau (RTH) untuk mengendalikan pencemaran

udara, terutama sektor transportasi. Jalur hijau jalan dan kawasan industri menjadi fokus utama penentuan pola RTH kota.

- Pola pengamanan bencana geologis (*Geological Disaster Security Pattern*) berhubungan dengan pengendalian daerah-daerah yang rawan longsor, amblesan muka tanah (*land/surface subsidence*), daerah patahan geologi, dan daerah rawan bencana geologis lainnya.
- Pola pengamanan keanekaragaman hayati (*biodiversity security pattern*) berhubungan dengan konservasi berbagai spesies dan habitat tempat mereka bisa hidup. Kesesuaian lahan untuk habitat berbagai spesies dan penentuan kawasan yang harus dikonservasi merupakan fokus utama agar penataan ruang kota tetap memberi peluang keanekaragaman biologis.
- Pola pengamanan warisan budaya (*cultural heritage security pattern*) berhubungan dengan konservasi situs budaya (*heritage site*), seperti bangunan cagar budaya dan kawasan lansekap cagar budaya (*landscape heritage*). Kawasan atau tempat yang bernilai budaya tinggi perlu dicagar dan dikonservasi agar tak habis dilanda pembangunan fisik yang akan mengubah wajah lansekap.
- Pola pengamanan rekreasi (*recreational security pattern*) berhubungan dengan tempat-tempat yang mempunyai fungsi sosial dan nilai rekreasi bagi warga kota. Taman kota, taman lingkungan, taman rekreasi, taman pemakaman, kawasan dengan pemandangan indah, kawasan dengan fitur alam yang unik, dan lanskap vernakular merupakan daerah-daerah yang perlu diamankan dari pembangunan dan pertumbuhan kota.

### Infrastruktur Hijau

Infrastruktur Hijau adalah perencanaan yang strategis dan distribusi jaringan ruang-ruang hijau yang berkualitas tinggi dan ciri-ciri alam lain, yang dirancang dan dikelola sebagai suatu kemampuan multiguna sumberdaya dengan kemampuan perbaikan dan memberi manfaat secara ekologis bagi kualitas hidup masyarakat; dibutuhkan untuk menyokong keberlangsungan (*sustainability*) sistem lingkungan.

Infrastruktur hijau memberikan kerangka kerja yang dapat digunakan sebagai panduan pengambilan keputusan-keputusan mengenai pengembangan, pembangunan dan konservasi lahan di masa yang akan datang, agar dapat mengakomodasi peningkatan populasi dengan tetap mampu melindungi dan menjaga sumber daya alami (*Green Infrastructure: Linking Landscape and Communities*, Benedict and McMahon, 2006).

Infrastruktur hijau terdiri dari ruang terbuka hijau dan unsur alami, yaitu unsur-unsur yang dapat menjalankan proses-proses ekologis, serta mencakup daerah aliran sungai dan kawasan pantai. Kerangka dan mata rantai yang membentuk infrastruktur hijau yaitu;

1. *Links*, penghubung/pengikat jaringan sistem; dimana sistem-sistem tersebut terangkai dalam ukuran, fungsi dan kepemilikan.
2. *Landscape linkages*, keterhubungan lansekap; menghubungkan park-park yang ada, kawasan alami dan dilindungi untuk meningkatkan ketersediaan ruang bagi tanaman dan hewan, serta menumbuhkan ruang-ruang untuk melindungi kawasan bersejarah dan pengembangannya untuk tempat rekreasi;
  - Koridor konservasi, jalur linear yang ekstensif; contoh: koridor sungai
  - Jalur hijau (*greenways*)
  - Sabuk hijau (*greenbelts*), contoh: hutan bakau

- Ecobelts, zona hijau pembatas tata guna lahan perkotaan dan pedesaan, serta bermanfaat secara ekologis dan sosial.

Pengembangan Infrastruktur Hijau dalam penerapan perencanaan-perancangan kota berbasis ekologi merupakan strategi solusi bijaksana; suatu strategi jaringan perencanaan dan pengelolaan terhadap keberlanjutan proses-proses ekologi, lansekap dan ruang-ruang terbuka hijau yang akan melindungi nilai-nilai dan fungsi ekosistem alam serta meningkatkan manfaat bagi kehidupan manusia. Infrastruktur Hijau akan berpengaruh pada keberlanjutan sistem lingkungan hidup, aspek sosial dan ekonomi perkotaan.

Keterhubungan (*linkages*) antarkawasan RTH dengan jalur dan koridor hijau merupakan kunci keberhasilan infrastruktur hijau kota. Keterhubungan antar-ruang hijau, baik area maupun jalur hijau, merupakan strategi dalam menanggulangi degradasi lingkungan kota, seperti banjir, rob, longsor, krisis air tanah, pemanasan lingkungan kota, meningkatnya pencemaran udara, rusaknya habitat satwa liar, dan kerusakan lingkungan lainnya.

### **3. BANJARMASIN THE RIVER CITY, GAGASAN DAN KONSEP ECO PLANNING**

Gagasan konsep perencanaan yang menggabungkan harmonisasi antara tepian dan badan sungai dengan lingkungan perkotaan menekankan pada pendekatan *sustainable development* dalam konsep *Eco Planning* menghasilkan *Eco Sustainable City*. Banjarmasin sebagai ibukota Kalimantan Selatan merupakan kota yang berada di atas lahan gambut, berlokasi di delta antara Sungai Barito dan Martapura. Memiliki 107 buah sungai, kanal kanal dan cerukan, sehingga terkenal sebagai Kota Sungai atau *The River City*. Karakteristik kota sungai menjadikan Banjarmasin memiliki kondisi fisik, ekonomi, budaya dan ekonomi yang spesifik.

#### **Permasalahan**

Pada saat ini, pembangunan kota Banjarmasin terlihat kurang memberikan perhatian pada sistem perairan/ sungai, dan bahkan cenderung mengabaikannya. Banjarmasin kehilangan citra dan tradisi sungainya, serta sumber daya alamnya. Orientasi pembangunan kota berubah, tidak lagi menempatkan sungai sebagai “jantung” kehidupan dan citra kota, tapi hanya sebagai elemen pelengkap. Mayoritas anak sungai dan daerah disekitarnya dimanfaatkan untuk perumahan, jembatan, dan jalan.

Pemanfaatan lahan seperti ini mengakibatkan penyempitan sungai-sungai, kanal, dan anak sungai hingga akhirnya hilang sama sekali. Ini berarti mengurangi fungsi fisik (pasang, banjir), ekologis (habitat kehidupan liar), ekonomi (transportasi, perikanan, irigasi), dan sosial (gaya hidup sungai, pasar terapung) sungai itu sendiri.

#### **Tujuan**

Untuk memahami kondisi ratusan sungai ini, dan menjadikannya sebagai bagian dari penataan dan pembangunan kota modern, kota dan masyarakatnya harus tumbuh dan berkembang bersama sungai secara ekologis. Demi meningkatkan kesejahteraan sebagai dampak positif dari pembangunan kota yang seimbang dalam pengaturan kapasitas dan konservasi kualitas lingkungan yang mendukung perekonomian kota dan melestarikan budaya lokal yang ada sebagai identitas budaya kota.

#### **Sasaran**

Sasaran perencanaan melalui pendekatan *Sustainable Development* (Pembangunan Berkelanjutan); pembangunan yang mengedepankan aspek-aspek konsep keberlanjutan; sebagai sebuah konsep sederhana; hidup bersama dan berdampingan dengan alam. Tujuan

dari sistem berkelanjutan adalah menjaga keseimbangan kualitas kehidupan dan daya dukung kota. Tantangannya adalah untuk merancang dan mengatur permukiman masyarakat sedemikian rupa sehingga mereka dapat hidup dengan layak namun tetap selaras dengan prinsip-prinsip keberlanjutan. Yang dibutuhkan adalah menemukan cara untuk memanfaatkan lingkungan secara efektif, memastikan bahwa setiap orang memiliki akses pada kualitas-kualitas lingkungan yang dapat mereka manfaatkan demi kesejahteraan hidupnya, dan memastikan bahwa kualitas-kualitas tersebut masih akan terjaga bagi generasi berikutnya.

*Urban Eco-Planning* sebagai sebuah pendekatan keberlanjutan penting artinya untuk meningkatkan kualitas *Banjarmasin River City* dan menerapkan keberlanjutan ekologi, ekonomi dan budaya didalam menerapkan *Eco Sustainable City* sebagai kota masa depan yang cerdas. Keberlanjutan ekologi akan berhubungan dengan lingkungan alam; keberlanjutan ekonomi akan menghasilkan dampak yang lebih “ramah” pada lingkungan, dan rendahnya penggunaan energi yang berdampak pada keberlanjutan ekologi; keberlanjutan budaya akan meningkatkan peradaban global, serta budaya dan keberagaman lokal.

Aplikasinya dalam organisasi ruang menekankan pada pertimbangan-pertimbangan *eco-efficiency*, *eco-modernization*, dan *eco-saving innovation* dalam manajemen perkotaan.

Implikasinya pada perencanaan penataan ruang meliputi;

- Pemanfaatan lahan yang kompak dan efisien
- Batasan pertumbuhan harus sejalan dengan kebijakan-kebijakan yang ada untuk meningkatkan efisiensi pemanfaatan lahan pada area terbangun, dan untuk menciptakan sebuah wilayah yang lebih hijau, lebih aman, lebih atraktif dan lebih nyaman
- Mengurangi penggunaan kendaraan bermotor dan menciptakan aksesibilitas yang lebih baik; transportasi jalan raya dan transportasi sungai
- Efisiensi dalam penggunaan sumber daya alam, mengurangi polusi dan buangan
- Restorasi sistem alam
- Lingkungan dan perumahan yang lebih baik dan layak
- Ekologi sosial yang sehat
- Ekonomi berkelanjutan
- Preservasi kekayaan dan kebudayaan lokal
- *Eco-Cultural Tourism*

### **Pendekatan Perencanaan**

Pendekatan perencanaan *The River City of Banjarmasin* adalah membangun Harmonisasi antara Daerah Tepian Sungai dengan Komunitas Perkotaan yang menjelaskan bahwa filosofi dasar perencanaan kota sebagai sebuah komunitas lingkungan perkotaan adalah kebutuhan untuk mempertimbangkan proses-proses alam dan kebudayaan dalam sebuah sistem integral; membentuk lingkungan, ekonomi dan masyarakat yang harus mengedepankan konsep keberlanjutan; keberlanjutan lingkungan-ekonomi-sosial

### **Konsep**

#### **a. Urban Pattern (Pola Perkotaan)**

Pengintegrasian kota dan permukiman berorientasi pembangunan dan pertumbuhan pada sungai, berupa kota dengan aktivitas dan aksesibilitas ekonomi. Konsep perencanaan pembangunan kotanya adalah Intensive Greenery System; dalam hal ini konsep yang dibangun berorientasi pada pembangunan yang “green” dalam berbagai aspek pembangunan, infrastruktur dan manajemen perkotaan; mendukung karakter kota sebagai gabungan lanskap alami dan budaya yang akan menciptakan identitas perkotaan.

Pemanfaatan lahan;

Elemen-elemen perencanaan berbasis lingkungan; area perumahan, waterfront, area komersil disepanjang sungai, area pejalan kaki menjadikan sungai sebagai panduan, sejalan dengan kebijakan lokal.

Sistem Jalan

- Untuk membuka akses jalan; memperlebar jalan yang ada agar dapat memperlihatkan landmark frontal; dari sumbu pusat menuju area wisatawan di sungai; agar mampu menciptakan identitas dan citra kota dalam 2 dan 3 dimensi.;
- Untuk membangun ruang terbuka hijau sebagai sebuah koridor path aliran udara di dalam kota; untuk menciptakan iklim mikro dan estetika.

#### **b. Banjarmasin *Urban Watershed Management***

*Banjarmasin Urban watershed management* membangun *watershed forestry* dengan melakukan pendekatan baru pada perlindungan dan restorasi badan dan tepian air dengan melacak dan mengatur penutupan hutan (forest cover) secara sistematis pada level badan airnya. Tujuan dasarnya adalah untuk mengurangi kehilangan dan memaksimalkan manfaat hutan dari waktu ke waktu. Beberapa prinsip utama;

- Penutupan hutan dengan tanaman merupakan hal terbaik pada lahan lahan tersebut untuk upaya membangun sistem tata air; penyediaan air tanah, pengurangan run-off dan habitatnya.
- Penutupan hutan dengan tanaman memberikan manfaat lingkungan tambahan dengan mengurangi ozon dan permasalahan kualitas udara lainnya, mengurangi “urban heat island effect” dan menyediakan habitat bagi kehidupan liar
- Hutan perkotaan merupakan sebuah mosaik yang dinamis, impervious (tahan dan kedap air), dan sangat dipengaruhi oleh tekanan dari luar seperti polusi udara, spesies yang invasif dan kerusakan karena konstruksi.
- Perubahan yang terus menerus pada watershed forest, impervious, dan tanaman penutupnya harus dianalisa dengan hati-hati dari waktu ke waktu untuk mengetahui manfaat dan kerugian sebagai hasil pembangunan, konservasi dan penanaman hutan kembali hutan baru.
- Dibutuhkan teknik manajemen khusus untuk meningkatkan kualitas hutan perkotaan, diukur berdasarkan keragaman, struktur, kanopi, kedewasaan, komposisi spesies dan hubungan dengan ekosistem alam.
- Penyebaran sistem penghutanan yang ada harus diteliti untuk mengidentifikasi mana yang memiliki prioritas utama untuk konservasi permanen atau kebutuhan akan teknik manajemen khusus.
- Kehilangan yang dialami hutan selama pembangunan lahan dapat dikurangi secara drastis dengan mempekerjakan perencana lokal dan upaya konservasi hutan.
- Manfaat hutan dapat ditingkatkan secara signifikan melalui skematik penghutanan kembali dan dengan penanaman pohon pada lahan-lahan pribadi yang lebih kecil.
- Canopy hutan juga dapat ditingkatkan melalui penambahan pohon pada lingkungan terbangun
- Rencana pemanfaatan lahan harus berisi tujuan yang jelas dengan mengutamakan pada penghutanan badan air dan kawasan kedap air,

- Urban watershed forestry harus berintegrasi dengan praktek-praktek perbaikan badan air lainnya.
- Usaha reforestasi perkotaan harus fokus pada peningkatan kondisi pada lahan tanam, pemilihan spesies yang sesuai, dan perancangan rencana penghutanan kembali untuk memaksimalkan kelangsungan hidup hutan.

### **Banjarmasin Urban Watershed Forestry**

Berdasarkan prinsip-prinsip pendahuluan, Banjarmasin *urban watershed forestry* memiliki 3 target sasaran:

1. **Melindungi** hutan yang belum terjamah dari jangkauan manusia dan dampak pengembangan lahan dengan menciptakan dan menerapkan berbagai teknik perencanaan didukung peraturan yang dibangun untuk menyertainya. Termasuk kemudahan konservasi yang melindungi lahan hutan dari pembangunan, perencanaan penggunaan lahan yang mengarahkan pembangunan menjauh dari area hutan dan mengurangi kekedapan, aturan yang menghendaki para pengembang untuk melindungi hutan-hutan tertentu secara fisik selama proses konstruksi, dan keuntungan finansial yang mendorong pengembang untuk melindungi lebih banyak hutan pada sebuah wilayah pembangunan.
2. **Peningkatan dan Perbaikan** kesehatan, kondisi, dan fungsi bagian-bagian hutan perkotaan. Termasuk penggunaan berbagai teknik untuk meningkatkan dan memperbaiki struktur, fungsi hidrologis, keberagaman, dan habitat liar, serta memperbaiki kondisi demi pertumbuhan tanaman untuk memastikan keberlangsungan jagka panjang dari hutan tersebut.
3. **Penghutanan kembali** lahan terbuka melalui penanaman kembali atau regenerasi alami untuk mengembalikan beberapa fungsi dan manfaat hutan dan untuk meningkatkan *overall watershed forest cover and increase forest canopy*.

Tiga tujuan urban watershed forestry disusun dengan mengikuti tujuan utama seperti dijabarkan pada tabel berikut;

Sasaran	Tujuan	Deskripsi
Melindungi	Melindungi hutan-hutan yang diprioritaskan	Memilih hutan-hutan yang belum dilindungi dan belum terbangun untuk diindungi dari kegiatan pembangunan masa depan
	Mencegah terjadinya kehilangan hutan selama proses pembangunan dan pembangunan kembali	Secara langsung dan tidak langsung mengurangi kegiatan pembukaan hutan pada saat konstruksi
	Memelihara canopi hutan yang ada	Mencegah pembukaan dan pelanggaran batas baik pada hutan yang dilindungi maupun yang belum dilindungi di lahan pembangunan
Perbaikan	Memperbaiki bagian-bagian hutan	Memperbaiki struktur dan fungsi hutan yang dilindungi
Penghutanan kembali	Menanam pohon-pohon selama proses pembangunan dan pembangunan kembali	Harus dilakukan sebagai salah satu syarat pembangunan

	Penghutan lahan publik	Menhutankan kembali lahan-lahan publik yang memungkinkan secara sistematis
	Penghutan lahan pribadi	Mendorong penanaman pohon pada lahan-lahan milik pribadi

**Gambar 4.** Tujuan Urban Watershed Forestry Berdasarkan Sasaran

**c. Solusi Sungai dan Tepian Sungai**

- Sungai sebagai halaman depan dan berorientasi pembangunan area
- Usaha untuk menetralisasi kembali sungai dan revitalisasi area sungai
- Pengaturan area kumuh yang tidak terencana disepanjang aliran sungai
- Mengamankan sungai dengan ruang terbuka hijau disepanjang daerah aliran sungai
- Membangun promenade pada lokasi-lokasi potensial pada kedua sisi sungai sebagai usaha untuk mengantisipasi perkembangan dan pembangunan yang tidak diinginkan
- Memperbaiki transportasi sungai bagi kelangsungan aktivitas ekonomi perkotaan dan atraksi wisata sungai
- Untuk membangun pos-pos wisata pada lokasi potensial yang memiliki akses ke desa, atraksi terdekat, situs budaya dan kesejarahan,
- Membangun sistem pengolahan air sebagai sumber air bersih
- Membangun peta sungai sebagai pedoman bagi pemanfaatan dan pengembangan yang terkendali,

**d. Revitalisasi**

Kerangka kerja untuk revitalisasi sungai memiliki 5 sasaran;

- Menciptakan jalur hijau yang saling terhubung disepanjang aliran sungai dengan jalur dan koridor-koridor pencapaian multi guna di kedua sisi sungai,
- Meningkatkan akses publik ke sungai melalui pengadaan gardu pandang dan taman
- Mengembalikan dan melindungi lansekap dan habitat alami di sepanjang sungai, terutama habitat ikan-ikan
- Mengembangkan sungai sebagai tujuan rekreasi, menarik wisatawan, dan meningkatkan citra kota sebagai tempat impian untuk tinggal, bekerja, dan berkunjung
- Mendorong perkembangan ekonomi dengan sungai sebagai jalur transportasi, lingkungan dan fasilitas rekreasi.

**e. Ruang Terbuka Hijau;**

Konsep pembangunan ruang terbuka hijau dalam bentuk terintegrasi pada konteks perbaikan kualitas lingkungan dan juga sebagai alat untuk mengontrol pertumbuhan dan pengembangan kawasan regional secara proporsional, sebagai implikasi dari harmoni penataan ruang, sumber daya, infrastruktur regional; sehingga ruang terbuka hijau menjadi bagian sistem terintegrasi dalam perencanaan secara menyeluruh, melalui ;

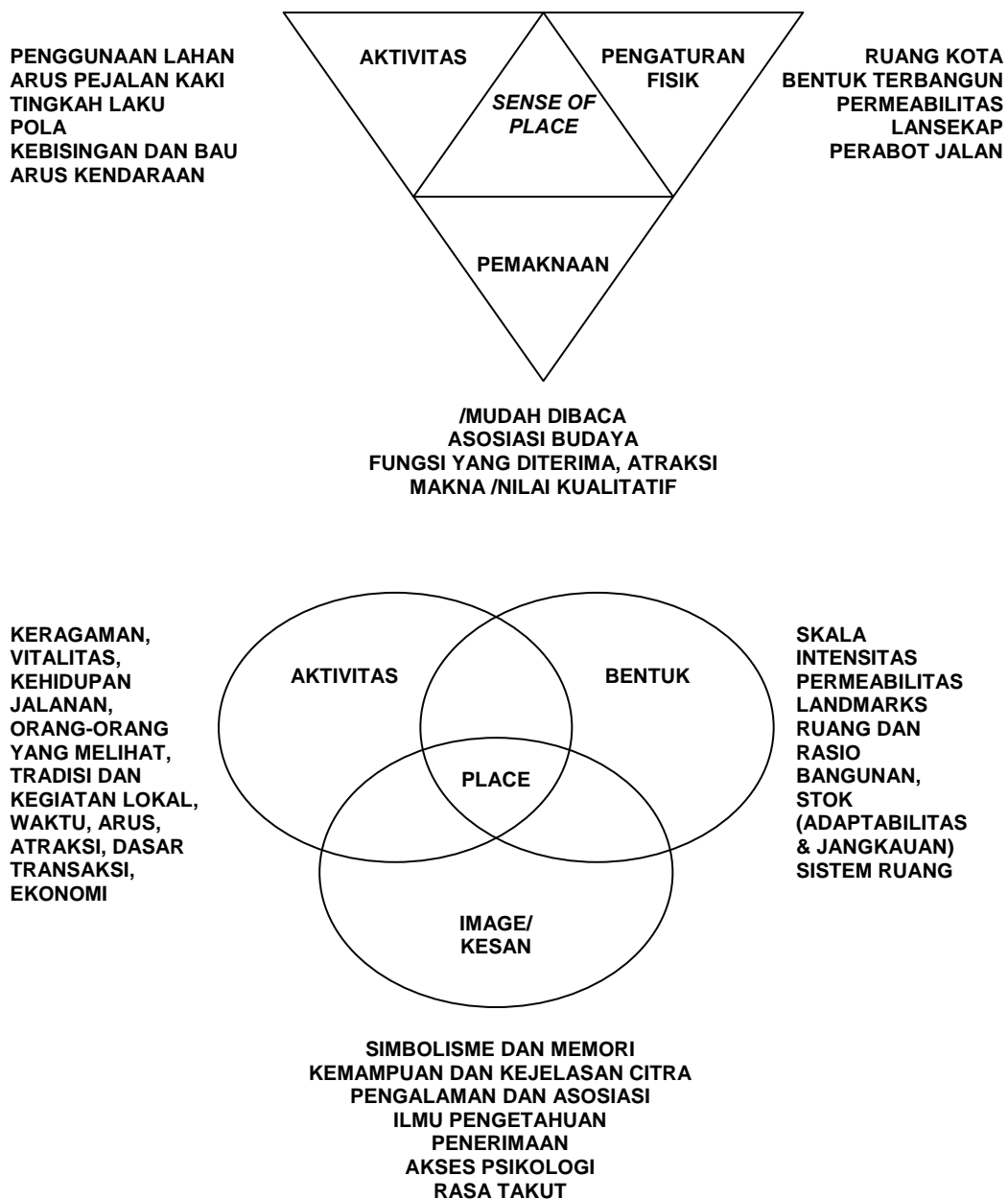
- Pemeliharaan struktur dan elemen alami dalam proses ekologis.
- Ruang terbuka hijau yang berintegrasi dengan perencanaan tata ruang kota,
- Ruang terbuka hijau ‘ mengatur dan membangun; *green open face*, yang akan membentuk *park system*



- Faktor faktor yang menciptakan sistem ruang kota dan aktifitas kegiatannya; yaitu faktor badan dan tepian air, hutan, lahan produksi, kepercayaan masyarakat, tradisi dan budaya serta perkembangan teknologi.

f. **Landmarks dan Urban Amenities**

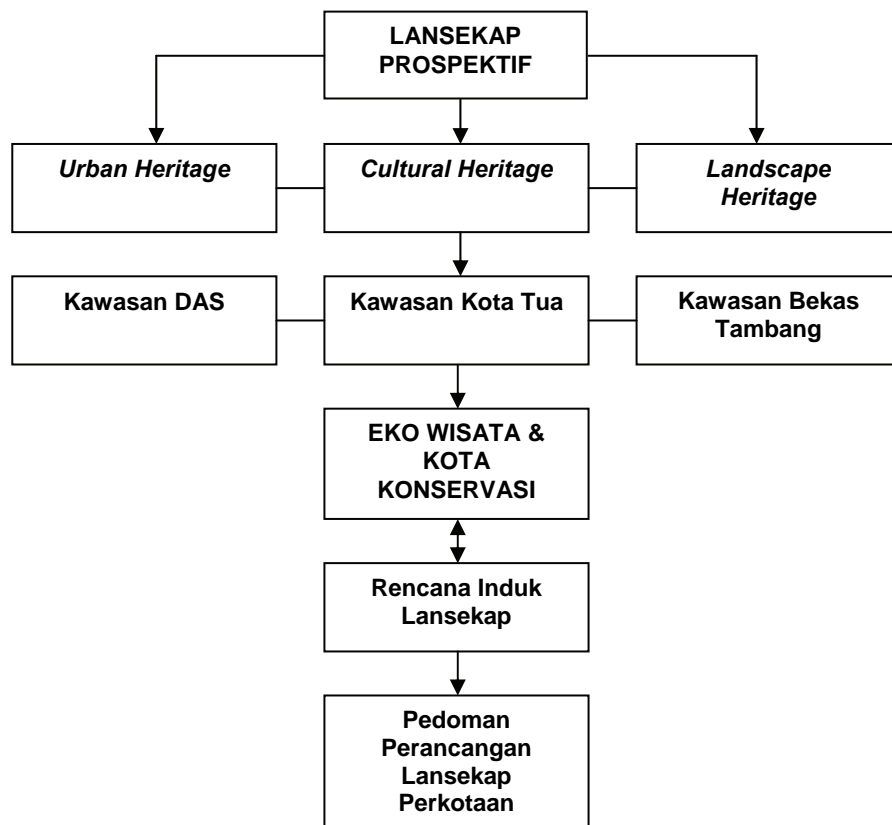
Struktur vertikal dan sungai sebagai landmarks, nodes dan ruang terbuka hijau, taman dan spot-spot dalam bentuk kampung wisata, situs dan atraksi visual lainnya akan dibangun sebagai atraksi urban melalui konsep modulasi panoramik. Aktivitas sungai perkotaan, promenade dan struktur landmark vertikal diharapkan dapat menciptakan citra kota dan rasa keruangan *'identity of spaces'*.



**Gambar 5.** Diagram Kontribusi Perancangan Urban

#### g. Pembangunan Wisata *Eco Cultural*

Wisata *eco cultural* dan potensi alam Banjarmasin dalam wisata urban akan membangun wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, dan wisata sungai, termasuk obyek-obyek seperti habitat alami, situs bersejarah; istana, mesjid tua, pemakaman kerajaan kuno, pasar terapung, memancing dan atraksi pinggir sungai lainnya, rekreasi alam dan ruang terbuka hijau, promenade perkotaan, olahraga air, dan atraksi pinggir sungai.



**Gambar 6.** Diagram Strategi Perencanaan Lansekap Prospektif

#### h. *Urban Design Guidelines*.

Aturan dan *Urban Design Guidelines* serta Standar mengutamakan ;

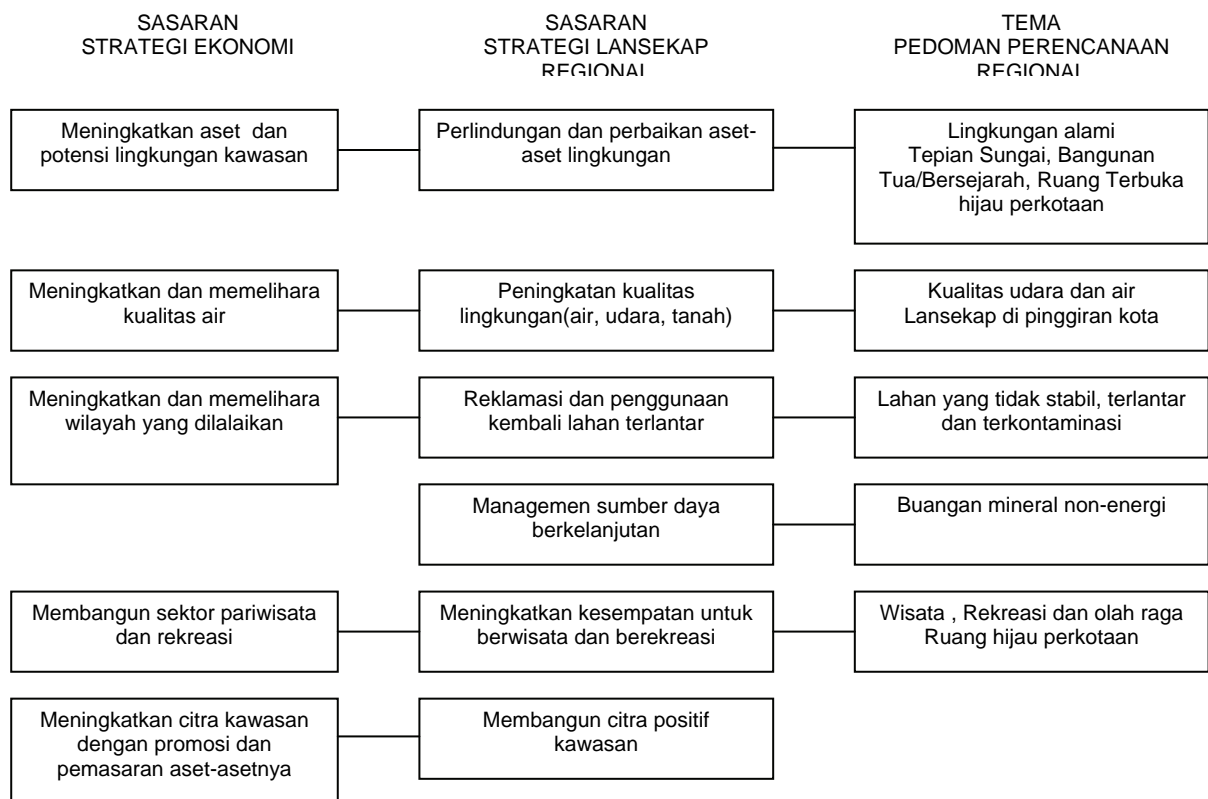
- Menyediakan ruang untuk pembangunan koridor hijau, koridor jalan dan sungai yang multi guna
- Kebutuhan untuk pembangunan dari adjesent-setback-disepanjang sungai.
- Menyediakan ruang terbuka tambahan dan kesempatan berekreasi, meningkatkan nilai property, vitalitas ekonomi, meningkatkan kesadaran lingkungan dan meningkatkan daya tarik Banjarmasin sebagai tujuan pariwisata.
- Panduang perancangan dan standar dikelompokkan menjadi : setback dan garis sempadan, zona pinggir sungai, zona pembangunan, zona hijau perkotaan

#### 4. KESIMPULAN

##### Identitas Kota Masa Depan dan Sasaran Strategis Lansekap Regional

Pendekatan ekologis pada penataan ruang kota menciptakan Identitas kota membangun citra mental yang terbentuk dari ritme biologis tempat dan ruang tertentu yang mencerminkan waktu (*sense of time*), yang ditumbuhkan dari dalam secara mengakar oleh aktivitas sosial-ekonomi-budaya masyarakat kota itu sendiri. Identitas suatu kota harus dijunjung dan mengakar dari kondisi citra mental sosial-ekonomi-budaya masyarakat.

Didalam strategi Lansekap regional ; Infrastruktur Hijau memainkan peran efektif dalam lingkungan (permukiman) perkotaan atau ekosistem perkotaan, mendukung berbagai fundamental sub-sub sistemnya. Konsep sustainability adalah inti dari pengembangan *Eco Sustainable City*. Pendekatan ekologis mengakomodasi prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan dan mengutamakan integrasi pembangunan lingkungan alam, sosial-ekonomi dan kultural. Infrastruktur hijau berperan penting dalam mengarahkan dan membatasi pengembangan wilayah, terutama pada kawasan perkotaan dan sekitarnya, serta mengakomodasikan keseimbangan ekologis, sosial, arsitektural dan ekonomi perkotaan. Sehingga akan tercapai kesetaraan antara pembangunan dan konservasi. Dibawah ini dikemukakan Diagram Sasaran Strategi Lansekap Regional.

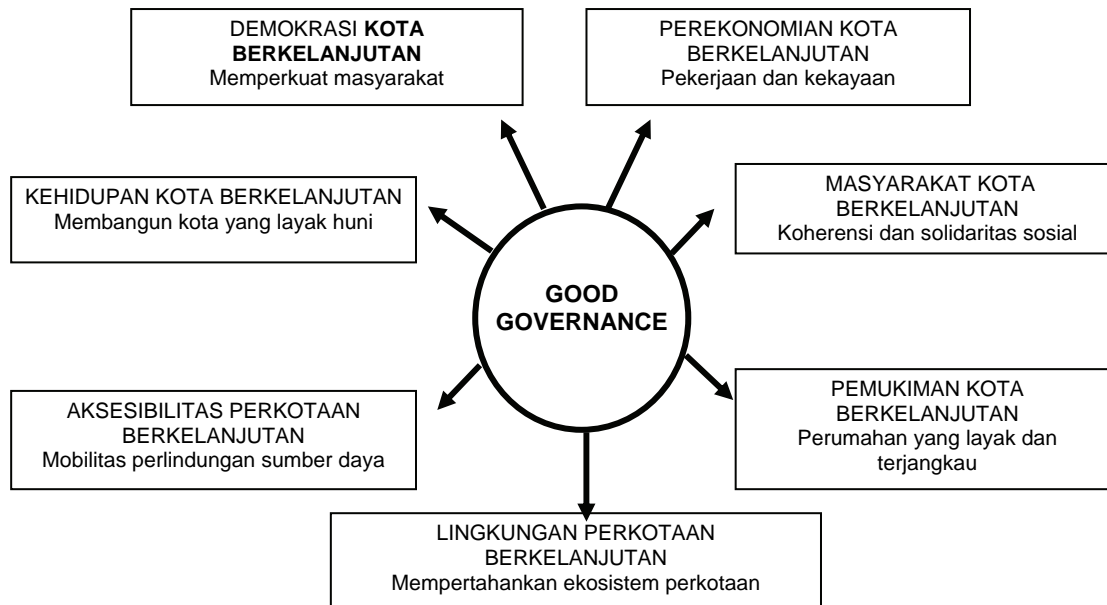


**Gambar 7.** Diagram Sasaran Strategi Lansekap Regional

##### ***Sustainable Management and Good Governance***

Sebagai strategi pengelolaan perkotaan perlu dibangun integrasi antara Pemerintah Nasional dan wilayah dalam sebuah koordinasi, diharapkan pemerintah pusat menunjukkan dengan lebih jelas distribusi fungsi antara tingkatan yang berbeda dalam pemerintahan dan aktivitas politik dalam kesatuan koordinasi dan kerangka kerja

*Good governance* akan bertindak sebagai motor dan kekuatan penggerak kebijakan politis, menjaga keseimbangan elemen-elemen berbeda dalam pembangunan berkelanjutan, dan menciptakan kesatuan manajemen yang akan meningkatkan kepercayaan masyarakat; sebagai bagian dari mekanisme pengawasan yang akan menghasilkan efektifitas dan efisiensi pada hasil pembangunan.



### Undang Undang dan Peraturan

Peraturan Daerah yang mengacu pada Perencanaan Ruang perlu diterapkan pada setiap kebijakan tata ruang, baik pada tingkat regional dan kawasan, tapak terbatas dan milik perorangan. Keseluruhan kegiatan perencanaan harus didukung oleh peraturan dan perundang-undangan yang akan menjadi alat kendali bagi aktivitas perencanaan dan sistem pembangunan perkotaan. Setiap kota dan wilayah memiliki panduan perencanaan perkotaan yang dapat memberika jaminan pada pengembangan masing-masing karakter bagian kota, dan menciptakan pembangunan yang terintegrasi. (Lihat: Undang Undang Republik Indonesia No.26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang)

Realisasi gagasan konsep dan pendekatan perencanaan *Eco Sustainable City* akan menciptakan kota Banjarmasin sangat kompetitif dan memiliki identitas akan meningkatkan citra kota sebagai *livable city* dengan dukungan pengaturan wilayah pada moderasi iklim dan tempat bernaung, penanganan polusi, jaringan sanitasi dan drainase kota, sampah, kontrol banjir, konservasi wilayah. Sistem dan mekanisme pengawasan harus membangun kesetaraan penerapan undang-undang dengan didukung oleh dialog publik yang berkesinambungan.

Mekanisme pembangunan harus dapat tetap dalam pengawasan masyarakat yang akan menciptakan kepercayaan publik, efektifitas, dan efisiensi pada hasil pembangunan.

### 5. DAFTAR PUSTAKA

1. Battle Guy and Christopher Mc.Carthy, 2001, ***Sustainable Ecosystems and the Built Environment***, Wiley Academy, John Wiley and Sons Ltd., New York.
2. Benedict, Mark, A., PhD, Edward, T., Mc. Mohan, JD., 2001, ***Green Infrastructure Smart Consrevation for 21<sup>st</sup> Century***, Sprawl Watch Greening House Monograph Series, England.

3. Benedict, Mark, A., PhD and Mc. Mohan, JD, 2006 ***Linking Landscape and Communities***. England
4. Benson, John. F, and Maggie H Roe, 2000, ***Landscape and Sustainability***, Spon Press, London.
5. Chapman, David, 1996, ***Creating Neighbour hoods and Places in the Built Environment***, E & FN Spon, London.
6. Chen Yang, Wang, ***ISOCARP Congress 44***, 2008.
7. Cohen, Nahoum, 1999, ***Urban Conservation***, the MIT Press, Cambridge.
8. Foo, A.F., Belinda Yuen, Oct. 1992, ***Sustainable Cities Editorial, Environment and Urbanization, Vol.4, p.3.***
9. Foo, A.F, Belinda Yuen, 1999, ***Sustainable Cities in the 21<sup>st</sup> Century***, Faculty of Architecture, Building&Real Estate, National University of Singapore, Singapore University Press.
10. Hall, Peter and Ulrich Pfeiffer, 2000, ***Urban Future 21, A Global Agenda For Twenty First Century Cities***, Federal Ministry of Transport, Building and Housing, E&FN Spon, New York.
11. Leccese, Michael and Kathleen Mc. Cormick. Editor, 2000, ***Charter of The New Urbanism, Congress for The New Urbanism***, Mc. Graw Hill, London.
12. Leilman, Josef, 1999, ***Sustaining Cities, Environmental Planning and Management in Urban Design***, Mc. Graw Hill Book Company, New York.
13. Lembaga Bina lansekap dan Lingkungan, FALTL Universitas Trisakti, 2009 ***Banjarmasin The River City***.
14. Parfect, Michael and Gordon Power, 1997. ***Planning for Urban Quality, Urban Design in Towns and Cities***, Routledge, London and New York.
15. Rencana Pembangunan Jangka Menengah Kota Banjarmasin, 2006-2010
16. Rogers, Richard and Phillip Gumuchdjan, 1997, ***Cities for A Small Planet***, Westview Press, London , United Kingdom
17. Srinivas, Hari, 1997, ***Information System in Urban Environmental Management***, International Seminar,Groningen.
18. Undang Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 tentang PENATAAN RUANG, Departemen Pekerjaan Umum, Direktorat Jen deral Penataan Ruang
19. Uniaty, Quintarina, dkk, 2007, ***Pengembangan Kawasan Siap Bangun Berbasis Ling kungan***, Seminar Nasional Pengembangan Green Infrastructure Kawasan Permukiman Perkotaan Berwawasan Lingkungan, Kerja sama FALTL Universitas Trisakti dan DitJen Cipta Karya Dept Pekerjaan Umum Republik Indonesia.
20. Uniaty, Quintarina, 2008, ***Eco Urban Design, Sebuah Pendekatan Perancangan Urban***, Seminar Nasional Eco Urban Design, Potensi dan Tantangan Perencanaan Kota Kota Indonesia Dimasa Depan, Jur. Perencanaan Wilayah dan Kota, Fak. Teknik, Universitas Diponegoro.
21. Uniaty, Quintarina, 2009, ***Intensifikasi Infrastruktur Hijau Dalam Penataan Ruang Kota Berbasis Ekologi***. Seminar Nasional CITIES 2009. Menuju Penataan Ruang Perkotaan Yang Berkelanjutan, Berdaya saing dan Berotonomi. Institut Teknologi 10 Nopember Surabaya.  
<http://www.suntool.org->

## DESAIN DAN DINAMIKA GAYA HIDUP URBAN Membaca dan Mempengaruhi Transisi Sosial Melalui Desain

Y. Martinus .P

Doctoral Candidate of Faculty of Art and Design  
Institute of Technology Bandung  
E-mail: [ergolib@gmail.com](mailto:ergolib@gmail.com)

### ABSTRACT

*A city is a form of activities, objects and public spaces management in an area with a partial dynamic control (Cuthbert, 2003). The concept of urban space raises issues that compel people to be conditioned on a various socio-political and cultural attitudes. On the one hand, the urban contextually bound by history, yet at the same time it fully adopted the functional attitude that leads the urban form. The socio-spatial integration become an urban problem due to the loss of relationship between the domains of society (social) with the physical elements of urban space based on the model of human relationship that is removed from the function.*

*The urban lifestyle marked and built by the society's dynamics that has a high mobility. The socio-cultural fragmentations develop in line with the urban physical growth. Emotion is a complex merger between physiological responses, mechanisms of perception, and interpretation process in human. All three were conditioned during non cultural aspects are encoded in culture, in which the body, cognition and culture mixed into one (Burns, 2000). The dynamics of 'taste' complexity in various situations and conditions correlated with the changes of aesthetic response that occurred in urban environments.*

*This research is a theoretical study of various concepts of human thought to the worldview of understanding and addressing the urban growth from various relevant perspectives that are relevant to design. The results of the research leading to the need for the designer to have the ability to look deeply at the various dynamics of urban growth in terms of philosophical, demographic, geographic and socio-anthropological perspective on the society. The key to the implementation of those attitudes is through the adoption of various theories and practices that can enable designers to read and influence the transition of social changes that took place in the growth of urban communities through the approaches towards the community interpretation pattern.*

**Keywords:** urban growth, lifestyle, cultural dynamics, social transition, design strategy

### 1. PENDAHULUAN

Tujuan dari perancangan kota adalah untuk membangun komposisi yang berfungsi secara benar dan tampil menyenangkan, karena urban pada dasarnya berkaitan dengan membuat tempat yang memungkinkan berlangsungnya semua kegiatan dan peristiwa (Rowley, 1994). Desain urban berfokus pada kualitas masyarakat di dalam lingkup sosial, fisik, dan berperan sebagai sebuah "seni membentuk suasana urban" serta membuat tempat-tempat yang dapat "dinikmati" orang. Penggabungan keduanya menjadi fenomena yang diproduksi sebagai kemasan oleh produsen atau direproduksi masyarakatnya sebagai sebuah *pastiche*. Semua itu adalah akibat terbangunnya urban sebagai pusat kegiatan produksi dan konsumsi simbolik melalui media investasi modal, reproduksi dan pertukaran (Harvey, 1989).

Konsep simbolik tersebutlah yang dapat mengekspos dan menjelaskan perjalanan panjang konsep dan konteks nilai tambah simbolis, ekspresi rasa dan asosiasinya terhadap produk budaya, dalam bentuk nilai material yang berbeda (Bourdieu, 1977). Harvey menunjukkan bahwa modal simbolik (baik yang fetisistik maupun ideologis) merupakan pola dasar kamufase yang sebenarnya dari perbedaan ekonomi dalam masyarakat urban. Hal ini membawa pemahaman manusia akan persona urban melalui implementasi kriteria estetika dalam format hiasan, ornamen, dan dekorasi sebagai kode dan simbol yang berkaitan dengan begitu banyak perbedaan sosial. Hubungan tersebut menurut Gospodini (2002) menunjukkan

kompleksitas proses interaksi berbagai elemen yang terkait dalam urban yang akan membentuk fisik dan karakter urban tersebut.

Secara fungsi, urban diartikulasikan sebagai bentuk representasi simbolik ekspresi, penggabungan makna, sejarah dan bentuk urban sebagai bagian dari produksi normatif ruang sosial yang terbangun dari dinamika proses antara pelaku sejarahnya (Alexander, 2007). Maka urban harus dapat dilihat sebagai ruang hasil dari produksi sosial yang dimaterialkan berikut dimensi simboliknya, dimana secara struktural urban merupakan produk dari kontradiksi antara sosial - kapital dan manifestasi hubungan kepemilikan yang seiring dengan kebutuhan untuk tindakan kolektif spasial sebagai hasil dari proses ekonomi-produksi, konsumsi, pertukaran, administrasi, dan refleksi dari struktur ideologis, konfigurasi simbolis, elemen serta tempat. Urban merupakan fragmen (*bricolage*) yang membangun kerangka kerja konseptual pengalaman urban dalam bentuk kolase individu dan kesadaran kolektifnya (Shane, 2000). Setiap fragmen tersebut merupakan dunia yang hidup, dan produk dari sejarah yang dapat dihuni. Perbedaan antara fragmen dan penduduknya dibuat untuk keragaman dan semangat kehidupan urban. Secara kontekstual, kota-kota tumbuh dan berubah secara unik berkaitan dengan realitas tempat, sejarah lokal, rasa dan kebutuhan rakyat, tradisi, keahlian, adat, politik dan ekonomi komunitas (Trancik, 1986).

Pengembangan urban berarti pembangunan ekonomi baru di lingkungan yang kompetitif. Karenanya, struktur fisik urban harus dilihat sebagai perjalanan historis ekonomi (tanpa nilai intrinsiknya) yang ditentukan oleh kompleksitas perkembangan hubungan sosial masyarakatnya (Alexander, 2007). Interpretasi material terhadap kehidupan sosial urban dimulai dengan asumsi bahwa kesadaran manusia dan semua bentuk hubungan manusia muncul dari model apapun yang diproduksi oleh masyarakatnya. Artinya, dimanapun juga kehidupan material itu direproduksi (di dalamnya termasuk produksi ruang dan pengaturan tempat formal secara spesifik) akan mendistorsi sifat sosial yang sebenarnya. Dalam masyarakat kota, hubungan fundamental antara budaya, ekonomi dan ruang telah diambil perannya oleh sistem hegemoni ekonomi dan ekspresi fisik kota itu sendiri serta membawa masyarakatnya pada signifikansi yang tinggi terhadap unsur gender, etnis, seksualitas, bahasa, dan berbagai aspek ekspresi simbolik (Cuthbert, 2006).

Desain urban dapat direkonstruksi dengan teori dasar yang berakar pada politik ekonomi spasial untuk mensubstansikan wacana sosiologi, ekonomi, geografi dan kajian budaya kota. Hubungan antara kota dan masyarakat berfokus pada kota sebagai arena untuk interaksi sosial; distribusi kelompok-kelompok sosial; segregasi pemukiman; pembangunan gender; identitas etnis, dan pola formasi kelas. Sementara hubungan antara kota dan keberdayaannya adalah sebagai representasi struktur urban dan politik kekuasaan, dengan substansinya sebagai sebuah sistem komunikasi, perekam distribusi kekuasaan dan arena perebutan makna sosial. Secara khusus, urban merupakan akumulasi pengabaian konflik kelas sosial, sistem kepemilikan dan kapitalisme (berhubungan dengan proses distribusi dan bukan proses kerja). Fakta hubungan manusia tidak dapat digeneralisasikan dalam satu teori konstruksi, ideologi atau paradigma bersama di luar berbagai sistem administrasi yang disusun oleh pemerintah.

Pertumbuhan urban ditentukan oleh masyarakat sebagai sebuah matriks sosio-spasial, representasi simbolis, dan dibungkus melalui karya arsitektur. Pengalaman masyarakat dalam berinteraksi dengan situasi lingkungannya sebagian besar merupakan hasil dari penyikapan mereka terhadap berbagai obyek, fitur dan citra nyata yang terbaaur kedalam sebuah pengalaman persepsi yang berjalan seiring dengan kehidupan mereka. Kunci yang dapat mengkompromikan berbagai hal yang ada terletak pada asumsi bahwa urban adalah sebuah mosaik dari berbagai dunia sosial yang berbeda yang saling tumpang-tindih dan saling berinteraksi. Karenanya, masyarakat urban membentuk lingkungan sosial dan ceruk teritorial mereka masing-masing di dalam kehidupan urban dan dengan cara ini, mereka dapat membangun sebuah nuansa identitas dan zona nyaman dalam kehidupan kota yang modern (Berleant, 1991). Untuk itu, Rabeneck (1979), melihat ada tiga metode dasar yang dapat dipergunakan dalam pengembangan kota. *Pertama*, mimesis atau peniruan bentuk, *kedua*, ide



sistem aturan untuk menghasilkan varietas bangunan yang diperlukan, dan *ketiga*, strategi prediktif dalam penciptaan bentuk kota.

Dari berbagai jejak reaksi yang terbentuk tersebut (Burns, 2000) orang cenderung untuk membangun sikap “cadangan” sebagai upaya untuk bertahan hidup di dalam jenuhnya kehidupan urban. Saat ini hal tersebut menjadi sebuah bahasan serius perkembangan postmodern terhadap berlangsungnya komodifikasi budaya yang melibatkan individu di dalam pola konsumsi kolektif terhadap komoditas yang secara psikis dapat memberikan respek, rasa nyaman, serta kesenangan bagi mereka. Hubungan emosi antara individu dengan lingkungannya yang diikat oleh atribut-atribut budaya tersebut dapat menjelaskan situasi dan pengaruh eksternal urban terhadap manusia yang berada di dalamnya. Konsekuensi dari perubahan sosial, budaya dan teknologi yang cepat terhadap pertumbuhan kota dalam menjawab dinamika kebutuhan tersebut pada akhirnya dapat diterima sebagai sebuah proses penggantian konvensi bentuk pembangunan kota yang cenderung berlanjut mengikuti pertumbuhan ekonomi yang terjadi.

## 2. DINAMIKA BUDAYA

Pertumbuhan kota-kota, pasar dan pembagian kerja yang begitu pesat menurut Ferguson dan Adam Smith telah menciptakan budaya massa baru masyarakat urban yang sering menjadi objek ketakutan, kekaguman dan spekulasi manusia. Kroeber dan Kluckhohn menilai bahwa pertumbuhan budaya dalam konteks perbaikan manusia secara universal dan dengan diidentifikasikannya budaya sebagai spirit, berikut kreativitas dan “budaya tinggi”nya adalah penurunan dari makna budaya itu sendiri. Sedangkan bagi Herder hal tersebut dipandang sebagai sarana manusia mereproduksi dan memahami diri sendiri. Karena, sebenarnya tidak banyak bantuan legitimasi diri dari suatu kelas. Herder mengimplikasikan pengertian budaya yang dapat dipandang sebagai sesuatu yang relatif serta menjadi legitimasi dan keaslian internal bagi setiap masyarakat. Terhadap citra dari manusianya sendiri, Rousseau, melihat bahwa manusia itu dilahirkan dalam keadaan bebas, tetapi kemudian ia terbelenggu oleh budaya yang ada dimana-mana. Herder berpendapat bahwa manusia bukanlah makhluk tunggal, ia membutuhkan kelompok-kelompok sosial untuk bertahan hidup, dan ini mengharuskan bahwa pengetahuan tentang lingkungan yang diperoleh mereka, diakumulasikan dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Hicks, 2004). Sedimentasi nilai ini juga meyakinkan kesinambungan antara masa kini dan masa lalu sebagai proses akumulasi kreatif. Karenanya, budaya perlu dipandang sebagai suatu sumber daya permanen yang diwariskan. Budaya dapat berubah untuk menginformasikan kita kepada kehidupan yang sekarang ini dan ia lebih sebagai sebuah refleksi tujuan pemahaman diri dengan jarak kritis dari masa lalu. Bukan sekadar pewarisan kebiasaan atau tradisi.

Dilthey (Rudolf, 2010) kemudian memperluas cakupan kebudayaan tidak hanya pada kehidupan, ekspresi dan pengertian yang melekat pada bahasa, tetapi juga pada cara pengobyekkannya di berbagai institusi budaya. Oleh karena itu, budaya dialihkan ke dalam pemahaman hermeneutika sebagai interaksi antara keunikan subjektif manusia dan bentuk objektif kelembagaan dimana budaya tersebut diartikulasikan dan dimana subjek menemukan dirinya secara permanen. Dilthey menekankan proses kreatif, inovasi dan lepas dari masa lalu. Gagasan budaya berdiri sebagai sebuah penafsiran akan kemajuan dan inovasi teknis-rasional yang meningkatkan penguasaan terhadap alam, kreativitas dan kesempurnaan dalam seluruh aspek kehidupan. Secara praktis budaya diterima sebagai kemampuan untuk memuaskan dan terikat pada kreativitas ide. Pandangan ini mengacu pada praktek-praktek tertentu penciptaan estetika visual, agama dan ilmu pengetahuan yang dinilai sebagai budaya tinggi. Identifikasi dan pengembangan budaya tinggi tergantung pada klasifikasi hirarki sosial yang melibatkan proses inklusif dan eksklusif.

Budaya tinggi adalah legitimasi diri dari sebuah lapisan dan tidak hanya mengkodifikasikannya dengan pembentukan legitimasi dan label baru. Ada dua syarat yang harus dipenuhi seorang arsitek /desainer sebagai artis pencipta budaya tinggi. Pertama, dalam

penciptaan karya estetika visual yang agung, ia tidak boleh menjadi sumber makna. Harus ada pemisahan antara estetika visual dan ciptaannya, dengan penekanan bahwa apa yang diciptakannya harus mewakili dan menjadi akumulasi wawasan serta pengalaman publik yang lebih luas. Kedua, karya estetika visual bukan lagi disposisi ekspresi spesifik estetika visual dan juga tidak diproduksi untuk audiens tertentu. Pembelajaran estetika visual harus menjadi sub-ordinasi dari konsep ideal, dan memisahkan artis, kehidupan biasa, serta karya-karya kreatif yang ia hasilkan. Peran seorang jenius menurut penilaian Kant merupakan wadah kekuatan imajinatif untuk mengkombinasikan unsur-unsur estetika visual dan alam yang mencampurkan pengetahuan praktis serta teknis dalam bentuk spontanitas buta. Di satu sisi, mereka membangun citra holistik manusia, melalui mana berbagai dimensi pengalaman manusia yang telah dipisahkan kemudian dipecah menjadi fragmen-fragmen yang dapat disatukan kembali oleh kekuatan analitis akal. Disini, imajinasi kreatif akan menjadi penyelamat manusia dari kehidupan yang telah terfragmentasi oleh pembagian kerja dan konflik politik yang disempitkan oleh rasionalisme kognitif melalui penyatuan kembali perasaan dengan imajinasi; alam dengan budaya; atau alam (*nature*) dengan manusia.

### 3. GAYA HIDUP URBAN

Gaya hidup modern mempengaruhi mayoritas masyarakat yang tinggal di perkotaan. Perkembangan teknologi mencapai titik dimana segala hal dituntut untuk dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. Berbagai kebutuhan masyarakat kota yang berhubungan dengan transportasi, komunikasi dan aktivitas kerja sehari-hari bahkan hingga hiburan-pun dituntut untuk dapat memuaskan hasrat penggunanya semaksimal mungkin dan *se-instant* mungkin. Kecenderungan tersebut bahkan berkembang kearah gaya hidup penikmat yang semakin membuat orang ingin melakukan segala sesuatunya secara instant dan serentak dalam tingkat kenyamanan yang semakin tinggi. Saat ini orang semakin ingin bekerja, berbelanja, makan, dan bepergian sambil menikmati hiburan dan terlihat bergaya. Masyarakat urban cenderung lebih memilih makan di cafe, berbelanja di supermarket dan mall, hingga mencukur rambut di salon, dibandingkan pergi ke tempat-tempat sejenis yang masih tradisional. Semua hasrat cenderung semakin menyatu dalam setiap aktivitas hidup masyarakat urban.

Gaya hidup urban ditandai dan dibangun oleh dinamika masyarakatnya yang memiliki mobilitas tinggi. Perkembangan fragmentasi sosial -budaya masyarakat sejalan dengan pertumbuhan fisik kota. Emosi merupakan penggabungan yang kompleks antara respons fisiologis, mekanisme persepsi, dan proses Interpretasi pada manusia. Ketiganya dikondisikan saat aspek-aspek non kultural di-*encode* dalam budaya, dimana tubuh, kognisi dan budaya bercampur menjadi satu (Burns, 2000). Kompleksitas dinamika 'rasa' dalam berbagai situasi dan kondisi kehidupan kota yang berbeda serta korelasinya dengan respons estetika masyarakat terhadap perubahan yang terjadi di lingkungan kota: mulai dari pengalaman mereka terhadap dinamika pertumbuhan kota, hingga pada konseptualisasi dan representasi hubungan emosi antara masyarakat dengan lingkungan kota dimana mereka berada. Kata-kata kunci yang menonjol dalam gaya hidup masyarakat kota saat ini adalah: efisien, efektif, produktif, cepat, praktis, multiguna, dan bergaya, yang mengarah kepada kenyamanan, kemudahan, kenikmatan dan semua itu menyublim kedalam konsep kualitas hidup manusia modern. Segala sesuatu yang berhubungan dengan kerumitan cenderung dihindarkan dan ditinggalkan, dan semaksimal mungkin diambil alih oleh teknologi. Untuk itu, mereka bersedia mengkompensasikannya dengan uang.

### 4. PREMIS BUDAYA DAN PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN MASYARAKAT URBAN

Demokrasi adalah prinsip dari lingkup politik modern, yang akan dilakukan melalui media perantara, negara dan bangsa sebagai sebuah lembaga modern. Prinsip sosial akan dipraktekkan terutama melalui keluarga sebagai media kuncinya, dan juga melalui lembaga lain, seperti sistem pendidikan modern. Tegangan antara keinginan untuk memiliki dan

berhubungan serta keinginan untuk menjadi independen dan bebas, tidak menghilang. Akibatnya, ketegangan modernitas yang tinggi tersebut menekankan kemungkinan perlunya kebebasan, sementara pada saat yang sama menyiratkan janji pengalaman yang lebih baik berkaitan dengan "milik" berdasarkan kebebasan memilih. Dalam modernitas, konsep milik dan saling keterhubungan muncul dari kehendak dan sebagai bagian dari kebebasan, bukan sebagai sebuah nilai yang 'given'. Ia muncul lebih daripada hal yang berasal dan ditentukan oleh peran tradisionalnya sebagai makhluk sosial. Individu modern cenderung membuat pilihan tentang kehidupan, diri, dan hubungan seiring dengan fenomena lain yang tumbuh dalam komoditisasi dan individualisasi. Individu tumbuh menjadi konsumen komoditas yang diproduksi oleh pasar dan pada gilirannya hal tersebut menjadi norma baru pada masyarakat modern. Berbagai produk massal tersebut dirancang sesuai dengan kebutuhan sejenis dari sebuah kelompok besar konsumen. Dalam pemikiran modern, produksi merupakan kegiatan dimana nilai diciptakan dan dikonsumsi. Selanjutnya, kesadaran modernitas yang kontemporer ini akan membuat demarkasi yang lebih jelas antara produksi dan konsumsi. Kondisi tersebut semakin diperkuat dalam budaya di mana pencapaian sukses manusia modern dalam meningkatkan taraf hidupnya dinilai dari apa yang mampu mereka konsumsi.

Dalam hal ini Dholakia dan Levy (1987) menunjukkan bahwa makna kehidupan, identitas, dan pengalaman yang dikonsumsi adalah hasil sebuah produksi. Nilai ekonomi yang dibuat lebih sebagai upaya untuk memproduksi signifikansi tanda dan tindakan mengkonsumsi (Baudrillard, 1981). Premis-premis budaya tersebut (David K. Tse, *et.al.*, 1988) mencakup: nilai-nilai budaya bersifat dinamis dan berasal dari kelompok etnis dan sosial yang dipengaruhi oleh lingkungan ekonomi, politik, dan teknologi; nilai-nilai budaya seseorang yang dinyatakan dalam perilaku membelinya; dan pola umum nilai lintas-budaya yang mendasari pola guna dari budaya yang berbeda untuk menyatakan nilai atribut produk budaya yang sama. Struktur nilai masyarakat sebagai konsumen budaya tidaklah identik di seluruh daerah, mereka cenderung akan terpengaruh dalam derajat yang berbeda dikaitkan dengan etnisitas dan lingkungan dimana mereka tinggal. Secara khusus faktor-faktor estetika dan suasana hati menjadi faktor mendasar dalam penerimaan sosial dan digabung dengan faktor nilai budaya serta moralitas menjadi sebuah faktor penentu pemakai produk budaya dari berbagai wilayah dengan pola konsumsi masing-masingnya yang unik.

## **5. DESAIN, PERTUMBUHAN KARAKTER MASYARAKAT DAN PARADIGMA KEBARUAN**

Desain merupakan suatu upaya atau proses yang dilakukan manusia dalam mengeksplorasi produk pakai menjadi suatu artefak, baik ditinjau dari sisi budaya, teknologi, demografi, maupun dengan aspek kehidupan lain yang terkait didalamnya. Karena desain seluruhnya berhubungan dengan budaya, maka sebagai materi budaya, fokus desain perlu lebih diarahkan kepada keterkaitan berbagai unsur yang hadir dalam aspek kehidupan manusia. Tujuannya adalah untuk melihat desain sebagai suatu upaya pemecahan masalah yang di dalamnya terdapat persoalan nilai, makna, perilaku, realitas, kebiasaan yang semuanya akan selalu berhubungan dengan pencitraan dan ekspresi visual kehidupan manusia. Dalam kehidupan urban yang semakin mobile, desain tampil sebagai alternatif yang paling efektif dan sangat menarik untuk ditekuni, karena tantangannya berupa *creative effort* dalam mengoptimalkan kebutuhan dan harapan masyarakat terhadap suatu produk, bahkan akan semakin menarik saat desain dilihat sebagai sebuah ruang dinamis yang kaya dengan berbagai tegangan nilai sosial, ekonomi dan budaya yang melekat padanya. Perkembangan ini hampir semua produk tidak hanya sekedar alat pakai semata, tetapi sudah menjadi suatu entitas jati diri manusia dalam mengaktualisasikan dirinya dan semakin mendominasi dalam membentuk pertumbuhan karakter masyarakat yang menjadi captive user dari produk yang dibungkus dengan branding tersebut. Melalui optimalisasi berbagai level aplikasi teknis operasional, kebutuhan fisiologis (*usability*), dan psikis (*likeability*), bersinergi

dengan berbagai nilai tambah engineering, mengakibatkan produk pakai saat ini semakin bergeser menjadi produk fashion.

Sebagai budaya material, desain mengeksploitasi seluruh produk menjadi artefak budaya dalam aspek demografis, budaya, teknologi, dan sebagainya. Karena desain terkait dengan indera visual manusia, maka fokus inovasi harus lebih diarahkan untuk mengeksplorasi berbagai keterkaitan antara unsur-unsur visual yang melekat dalam desain. Untuk itu, desainer harus mampu melihat dan menelusuri kehidupan modern ini berikut berbagai aspek yang ada di dalamnya, mulai dari sisi nilai-nilai, makna, dan perilaku, serta bagaimana relasinya dengan indera penglihatan manusia. Desain tidak lagi hanya sebagai pemecahan aspek teknis dan fungsi saja, namun ia telah berkembang menjadi sebuah media ekspresi visual dan representasi masyarakat/ kelas sosial yang semakin jauh meninggalkan aspek fungsi-fungsi teknis awalnya (Morello, 2000). Kunci percepatan budaya terjadi bukan pada eksploitasi aspek keunggulan komparatif manusia, tetapi lebih pada eksploitasi teknologi canggih untuk mempercepat kapasitas dan kualitas sumber daya manusia (Naisbitt, 1997). Sementara unsur-unsur estetika dalam desain sangat berkaitan erat dengan eksplorasi estetika (visual). Desain sangat menarik untuk dipelajari karena tantangannya sebagai usaha kreatif dalam mengoptimalkan kebutuhan dan harapan masyarakat terhadap suatu produk. Desain lebih menarik bila dilihat sebagai ruang dinamis yang kaya dengan permasalahan berbagai nilai-nilai sosial, ekonomi dan budaya yang melekat padanya.

Sekarang, dalam kehidupan modern yang semakin mobile, produk telah berkembang lebih dari sekedar alat untuk digunakan, tetapi telah menjadi entitas identitas manusia dalam mengaktualisasikan dirinya di tengah-tengah kehidupan modern yang semakin ramai. Desain tampil sebagai alternatif yang paling efektif untuk menangani kebutuhan tersebut. Berbagai aspek yang berkaitan dengan manusia (mulai dari aspek: ekonomi, sosial, budaya, ideologi, dengan gaya hidup) kini semakin mendominasi kehidupan masyarakat dan mengunci pengguna produk, di balik merek. Desain telah menjadi kekuatan pendorong kebaruan dalam dunia modern, melalui optimalisasi berbagai tingkat aplikasi teknis operasional, kebutuhan fisiologis (kegunaan), dan psikis (likeability) bersinergi dengan rekayasa nilai tambah berbagai produk sekali pakai semakin bergeser menjadi produk fashion. Sekarang karakter dan desain tematik semakin mengarah pada estetika dan gaya yang memiliki nilai emosional serta yang dapat memperkuat citra visual dari merek sebagai pembeda dengan merek lain. Pada intinya, identitas merek menjadi karakter yang semakin kuat dalam setiap desain. Pendekatan desain modern kini telah semakin masuk ke tatanan nilai pada setiap segmen masyarakat. Dari sisi teknik, berbagai manfaat terus dikembangkan, mulai dari keamanan, efisiensi, dan kenyamanan, mulai dari konsep ramah lingkungan (*green design*), dan berbagai fitur kontrol yang meningkatkan kinerja manusia. Mereka semakin membutuhkan adanya pembeda dengan individu atau komunitas lainnya.

Kini brand menjadi bagian dari representasi simbol diri dan menjadi bagian dari identitas level sosial masyarakat. Sebuah orde baru telah tercipta, di mana status dilambangkan oleh semakin kuatnya peran fashion dalam desain yang terus berpacu mengakomodasikan multi-peran manusia dalam kehidupan modern kota yang semakin terfragmentasi oleh jenis aktivitas, acara, gender, bahkan suasana hati individu. Referensi ganda yang terbangun tersebut menunjukkan bahwa dalam kerangka budaya konsumen, masyarakat terobsesi dengan penampilan, dan status yang dapat diberikan oleh produk budaya. Aspek efisiensi efektivitas dan durabilitas bertransformasi secara lengkap kedalam konsepsi produk sebagai alat kesenangan, dan ekspresi diri, serta penciptaan identitas pribadi. Hibridasi dari kedua hal tersebut membuka klaim pemaknaan baru untuk berbagai simbol lama. Hal tersebut berlangsung melalui pendekonstruksian nilai intrinsik yang melekat pada tanda-tanda budaya tradisional yang ada.

## 6. STRATEGI DESAIN BERBASIS BUDAYA LOKAL

Dalam setiap pengembangan strategi desain diperlukan sebuah kebaruan dan inovasi ada di dalam kebaruan tersebut. Dalam mengembangkan sebuah kebaruan diperlukan kemampuan untuk berpikir lateral. Berpikir lateral harus menjadi sebuah syarat mutlak jika desainer ingin menciptakan ide-ide baru yang lepas dari paradigma lama (de Bono, 1992). Melalui pola berpikir lateral-lah desainer mampu menggagas idea kreatif yang sesuai dengan pola-pola pemikiran baru dengan mempertimbangkan berbagai kendala dunia nyata, sumber daya, dan dukungan yang ada. Dalam desain modern, secara tekstual berbagai perwujudan visual yang berkaitan dengan obyek yang berinteraksi dengan budaya modern cenderung meresesifkan aspek kontekstual yang melatarbelakangi berbagai perubahan yang terjadi. Kebaruan yang kini terbangun adalah kebaruan yang cenderung bersifat universal.

Pergeseran orientasi budaya masyarakat kota yang terjadi telah menjadi hal yang terlewat oleh industri (dalam konteks segala hal yang diproduksi secara massal). Dalam hal ini, industri cenderung memproduksi nilai yang diyakininya sendiri dan mencoba mempengaruhi konsep berpikir dan pengambilan keputusan masyarakat melalui indoktrinasi media. Sejauh ini pola tersebut masih dapat dikatakan cukup bermanfaat dalam menjaga kekuatan merek produk. Hal tersebut disatu sisi merupakan dampak dari kekuatan tekstual budaya yang dicerap oleh indera manusia dan semakin melemahnya ketertarikan manusia modern untuk memahami berbagai hal yang berkaitan dengan sisi kontekstual dari desain sebuah obyek budaya. Di sisi lain, kekuatan tekstual budaya pembuatnya yang ditransfer melalui desain modern tersebut turut pula mempengaruhi nilai-nilai yang dipegang oleh para penggunanya. Jika kita berangkat dari pemikiran Naisbitt (1997) yang menyatakan bahwa nilai tradisi akan menjadi penyeimbang bagi nilai global yang merebak. Maka, revitalisasi budaya lokal yang dipadukan secara eklektik dengan budaya modern dapat menjadi sebuah alternatif kreatif yang dapat digali dan dikembangkan secara lateral oleh seorang desainer.

Tantangan kreatif desainer adalah bagaimana memadukan bahkan mensinergikan dua nilai tersebut kedalam sebuah nilai hybrid pada sebuah desain. Jika dalam desain modern, simplifikasi bentuk, kontur, tekstur dan kemudahan produksinya secara modular serta massal menjadi kata kunci maka pada budaya tradisional adalah sebaliknya. Dalam konteks budaya tradisi, harmonilah yang menjadi tujuan utamanya. Harmoni dalam budaya tradisi tidak terlepas dari filsafat hidup masyarakatnya. Setiap usaha untuk memvisualisasikan atau mematerikan budaya merupakan sublimasi dari keteraturan, kesatuan dan keseimbangan makro kosmos dan mikro kosmosnya. Inovasi desain yang mematerikan berbagai nilai dan karakter budaya lokal dapat menjadi sebuah pembahasan filosofis yang begitu complicated atau bahkan sekedar hanya menjadi sebuah konsumsi lifestyle semata. Untuk itu, desainer harus memahami bahwa kebanyakan nilai-nilai yang ada akan terikat oleh realitas tertentu. Nilai adalah sebuah patokan dimana individu, kelompok, atau masyarakat membangun ukuran-ukuran harapan, tingkah laku dan tanggung-jawab (Dietmar, 2001).

Pengembangan desain akan dapat lebih ideal jika para desainer belajar lebih jauh lagi untuk 'membaca' perkembangan fenomena sosial-budaya yang bergulir tersebut dan mengubah sikap dari sekedar form beautificator menjadi seorang pelaku budaya. Sehingga, ia tidak berulang kali terjebak ke dalam kekakuan nilai yang ada di dalamnya. Selanjutnya, desainer dapat melihat permasalahan dari luar kotak-kotak nilai yang ada tanpa perlu menghancurkan kotak-kotak tersebut. Dari situlah desainer mampu menghasilkan konsep dan atau ide yang berbeda dengan belajar mencoba untuk mengambil segala sesuatu yang berkembang di dalam masyarakat lalu mensintesisnya menjadi sebuah strategi budaya untuk maju secara lebih dinamis. Proses inovasi desain akan lebih bermanfaat bagi peradaban jika dimulai dengan benar-benar mengenal manusia dan lingkungannya, memiliki empati terhadap situasi mereka, dan membiarkan mereka menjadi ahli yang membimbing proses inovasi itu sendiri. Saat ini, dimensi kehidupan masyarakat semakin dituntun oleh logika ekonomi yang menawarkan keterbukaan, kebaruan, dan perubahan dalam percepatan yang konstan. Dalam

situasi demikian, gaya hidup, mode dan penampilan menjadi nilai baru yang menggantikan nilai-nilai tradisi yang berkaitan dengan kebijaksanaan, kearifan dan kesederhanaan.

## 7. KESIMPULAN

Seorang desainer perlu memiliki kemampuan melihat secara mendalam berbagai dinamika pertumbuhan kota dari sisi filosofis, demografis, geografis, dan antropologis dari perspektif sosial pada masyarakat. Kunci dari implementasi sikap tersebut adalah melalui adopsi berbagai teori dan praktek yang dapat memungkinkan desainer untuk membaca dan mempengaruhi transisi perubahan sosial yang berlangsung dalam pertumbuhan masyarakat kota melalui pendekatan terhadap pola interpretasi masyarakatnya. Batas antara masyarakat tradisi dengan modern semakin baur. Karena, tren yang berkembang saat ini adalah sebuah hibridasi antara berbagai nilai kontekstual budaya dari berbagai era dalam sebuah kemasan budaya konsumsi. Masyarakat berada dalam posisi sebagai pengkonsumsi berbagai nilai tersebut. Pola harmonisasi antara mikro-kosmos dan makro-kosmos tradisional dalam benda pakai sebagai bagian dari budaya materi sudah bergeser lebih kearah penikmatan dan gaya hidup semata. Dalam konteks tersebut, budaya menjadi hal penting yang perlu menjadi perhatian. Selanjutnya, pola pengembangan desain harus mulai berfokus pada peningkatan pemahaman identitas budaya masyarakatnya bahkan dalam tingkat individu. Hal yang paling dimungkinkan untuk itu adalah melalui eksploitasi desain berangkat dari keunggulan nilai lokal yang dimilikinya. Karena, saat ini pertarungan antara nilai-nilai global dan nilai-nilai tradisi berlangsung dalam tingkat individu. Untuk itu, pengembangan pembelajaran budaya melalui desain harus dibangun secara sistemik dan dikembangkan berangkat dari unsur-unsur budaya yang ada di masing-masing wilayah secara lebih spesifik lagi.

Bagaimana dengan sikap terhadap pewarisan nilai-nilai tradisi yang ada? Cara mengantisipasinya ada dua alternatif: pertama, dengan mengikuti apa yang terjadi dan larut dalam perubahan tersebut tanpa melakukan apa-apa. Sebab, proses asimilasi budaya tradisi dengan berbagai budaya luar yang masuk ke dalam keseharian kita pasti tetap akan membentuk budaya hibrida baru dapat dianggap sebagai sesuatu dinamika budaya yang wajar. Manusia diposisikan dalam sudut yang tidak menentang mainstream tersebut. Kedua, melalui sebuah perlawanan dengan cara penolakan melalui cara pendekatan kekuasaan. Misalnya melalui peraturan-peraturan pemerintah dalam hal kebijakan desain nasional-daerah (pola eksklusif). Pemerintah menjadi sosok pengatur tata nilai dalam pengembangan desain, lepas dari benar atau salah menurut pola yang sedang berlangsung secara global. Kemudian, pemerintah turut memprakarsai pembentukan sistem implementasi budaya tradisi melalui desain secara mandiri berbasis komunitas. Pola yang dikembangkan adalah pola inklusif. Disini kuncinya adalah mendidik pemahaman budaya tradisi pada tingkat individu, keluarga dan komunitas dari aspek ekonomi, sosial, budaya. Penggabungan pola inklusif dan eksklusif perlu disinergikan oleh pemerintah. Karena, kegagalan pola inklusif umumnya terjadi pada keberlanjutan yang tidak jelas akibat masyarakat pada akhirnya akan bermain di komunitasnya sendiri. Konsekuensinya, begitu mereka melangkah pada domain yang diatur oleh negara maka sistem yang mereka bangun akan dan tetap berada pada area yang resesif.

## 8. DAFTAR PUSTAKA

1. Alexander R. Cuthbert, 2007, *Urban Design: Requiem for an Era – Review and Critique of the Last 50 Years*, URBAN DESIGN International, 2007, 12, Palgrave Macmillan Ltd. , hal. 9, 177, 186, 212, 223.
2. Baudrillard, Jean, 1983, *Simulations, Semiotext(e)*, New York.
3. Berleant, Arnold, 1991, *Art and Engagement*, Temple University Press, Philadelphia,
4. Bourdieu, P., 1977, *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge: Cambridge University Press.

5. Burns, Ausra, 2000, *Emotion and Urban Experience: Implications for Design*, Design Issues, Massachusetts Institute of Technology, Volume 16, Number 3 Autumn,
6. Cuthbert, A.R., ed., 2003, *Designing Cities*, Oxford: Blackwell. hal. 12.
7. Dholakia, R.R. and Levy, S.J., 1987, *Effect of Recent Economic Experiences on Consumer Dreams, Goals, and Behaviour in the United States*, Journal of Economic Psychology 8,
8. David K. Tse, John K Wong, Chin Tiong Tan , 1988, *Towards Some Standardized Cross-Cultural Consumption Values*, in Advances in Consumer Research Volume 15, eds. Micheal J. Houston, Provo, UT: Association for Consumer Research, Hal. 387-395.
9. de Bono, *Serious Creativity: Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas*. New York: Harper Business, 1992.
10. Dietmar, Harting, "*The Challenge of Standardization as a Platform for Innovation Transfer*", 10th IFAN (the International Federation of Standards Users) International, 2001.
11. Gospodini, A., 2002, *European Cities in Competition and the New 'Uses' Of Urban Design*, the Journal of Urban Design, No. 7, Vol.1,hal. 59.
12. Harvey, D., 1989, *The Condition of Post modernity*, Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, hal. 80-82.
13. Morello, Augusto, 2000, *Design Predicts the Future When It Anticipates Experience*, Design Issues, Massachusetts Institute of Technology, Volume 16, Number 3,
14. Naisbitt, John, *Global Paradox*, New York: Avon Books, 1997.
15. Nikhilesh Dholakia, A. Fuat Firat, 2006, *Global Business beyond Modernity*, International Business Vol. 2 No. 2, Emerald Group Publishing Limited, hal. 147-162.
16. Rabeneck, Andrew, 1979, *A Pattern Language*, the Architectural Design, No. 1, Vol.79, hal. 19.
17. Rowley, A., 1994, *Definitions of Urban Design*, Planning Practice and Research, No. 9, Vol.3,hal. 182.
18. Rudolf A. Makkreel (Ed), Frithjof Rodi (Ed) , 2010, "*Wilhelm Dilthey: Selected Works, Volume II: Understanding the Human World*", Princeton University Press.
19. Shane, G., 2000, *Contextualism*, the Journal of Architectural Education, No. 53, Vol.4,
20. Stephen R.C. Hicks, 2004, *Explaining Postmodernism: Skepticism and Socialism from Rousseau to Foucault*, Scholargy Publishing, Inc.
21. Trancik, R., 1986, *Finding Lost Space – Theories of Urban Design*, Van Nostrand Reinhold, New York,hal. 114.



**PERTUMBUHAN**  
**PERMUKIMAN GATED COMMUNITY DI YOGYAKARTA**  
**Studi Kasus : Perumahan-Perumahan di Kabupaten Sleman Yogyakarta**

**Jarwa Prasetya S. Handoko, ST., M.Sc., IAI**  
Universitas Islam Indonesia, Indonesia  
E-mail : [jarwa.prasetya@staff.uii.ac.id](mailto:jarwa.prasetya@staff.uii.ac.id)

**ABSTRACT**

*Provision of housing is a problem that accompanies the development of urban development, as a result of increased population and activity in urban population. Provision of settlement currently undertaken by the government and the private sector or the developer. Along with the development of all sectors of development in Indonesia and in Yogyakarta in particular, increased housing growth becomes inevitable as a result of the greater need for public housing.*

*As the city of Yogyakarta education was visited by many migrants who come from many regions of Indonesia, so this directly increases the need for housing in Yogyakarta. Sleman regency is one of the district with the second highest population density in Yogyakarta. The growth of population in the district of Sleman triggered by the presence of several prestigious university campuses in the region.*

*In recent years there is the tendency of increasing growth of gated residential community in Yogyakarta. This was driven by increased interest in residential gated community against community in Yogyakarta. It is sometimes led to negative impacts on society, especially in the presence of pensegregasian settlements in society.*

*In addition, the occurrence of the phenomenon of changes in lifestyle and behavior both by the influx of migrants and also due to technological developments and the current era also affect changes in lifestyle and behavior of society especially in relation to territoriality paradigm of personal and community groups.*

*With this paper can be obtained an overview of the growth of gated community in Yogyakarta and the factors influencing the creation of this phenomenon in society. The discussion in this paper takes a case study of Housing-Housing in Yogyakarta Sleman This paper is an explorative method of discussion with the phenomenon of growth of gated residential community in Yogyakarta.*

*There are some recommendations from the discussion conducted in this paper are: (1) For the government or other stakeholders who have a licensing authority housing, it should add the social aspects of licensing requirements for housing, in this case relating to access for local people with housing area (2 ) For a developer, they must not profit oriented but also try to participate and create a friendly residential environment (sustainable development) in the sense of blending or at least does not create an extreme segregation between the settlements with each other. (3) For the people should blend in and tried to more adaptive to the local environment both in terms of lifestyle and behavior and more tolerant in maintaining the territory.*

**Keywords:** *Developer, Gated Community, Residential Segregation, Lifestyle Changes And Behavior, Territoriality.*

## **1. PENDAHULUAN**

Penyediaan permukiman merupakan masalah yang menyertai perkembangan pembangunan kota, sebagai akibat meningkatnya jumlah penduduk dan aktivitas penduduk di perkotaan. Penyediaan permukiman saat ini dilakukan oleh pemerintah dan

sektor swasta atau developer. Seiring dengan berkembangnya pembangunan disegala bidang di Indonesia dan di Yogyakarta pada khususnya, meningkatnya pertumbuhan perumahan menjadi hal yang tidak terhindarkan sebagai akibat dari kebutuhan yang besar akan hunian masyarakat.

Sebagai kota pendidikan Yogyakarta banyak didatangi oleh para pendatang yang berasal dari banyak daerah dari seluruh Indonesia, sehingga hal ini secara langsung meningkatkan kebutuhan akan hunian di Yogyakarta. Kabupaten Sleman merupakan salah satu kabupaten dengan kepadatan penduduk tertinggi kedua di Yogyakarta. Pertumbuhan penduduk di kabupaten Sleman dipicu oleh keberadaan beberapa kampus universitas ternama di wilayah ini.

Pada beberapa tahun ini terdapat kecenderungan meningkatnya pertumbuhan permukiman gated community di Yogyakarta. Hal ini didorong oleh meningkatnya minat masyarakat terhadap permukiman *gated community* di Yogyakarta. Hal ini ditengarai memunculkan dampak negatif dalam masyarakat khususnya dengan adanya *pensegregasian* permukiman dalam masyarakat.

Selain itu juga terjadinya fenomena perubahan gaya hidup dan perilaku masyarakat baik karena masuknya para pendatang dan juga akibat perkembangan jaman dan arus teknologi juga ikut mempengaruhi perubahan gaya hidup dan perilaku masyarakat khususnya menyangkut paradigma *teritorialitas* baik personal maupun kelompok masyarakat.

Pertumbuhan permukiman yang berkonsep gated community di Yogyakarta membawa dampak yang tidak kecil baik bagi kehidupan masyarakat maupun dari segi perancangan kota. Hal ini diantaranya adalah : munculnya penyegregasian permukiman di masyarakat, pertumbuhan permukiman secara sporadis dan menyebar sehingga menyebabkan perkembangan kota yang tidak terkendali dan terencana dengan baik (*urban sprawl*) dan wajah kota menjadi tidak terencana dengan baik, memunculkan gap antara masyarakat golongan ekonomi atas dan bawah secara mencolok pada lokasi yang berdekatan secara fisik. Karena itulah maka perlu dilakukan pembahasan mengenai fenomena tersebut.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Gated Community

Gated Community merupakan sebutan untuk sebuah kawasan permukiman yang terpisah dengan lingkungan sekitarnya. Merupakan suatu fenomena negatif yang terkait dengan aspek perancangan, berupa pemagaran (gated) dan akses tunggal suatu kompleks permukiman, yang ditengarai memiliki dimensi tujuan yang beragam, baik dimensi 'eksklusifitas', dimensi keamanan, dimensi 'privacy' maupun faktor ekonomi (menaikan nilai properti).

Fenomena ini mulai menggejala sejak awal pembangunan era orde baru dan memuncak di proyek-proyek properti baru ketika Indonesia mengalami masa keemasan properti sebelum krisis moneter tahun 1997.

### Gaya Hidup

Gaya hidup menurut *Kotler (2002, p. 192)* adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan "keseluruhan diri seseorang" dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Menurut *Assael (1984, p. 252)*, gaya hidup adalah "*A mode of living that is identified by how people spend their time (activities), what they consider important in their environment (interest), and what they think of themselves and the world around them (opinions)*".

Secara umum dapat diartikan sebagai suatu gaya hidup yang dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia di sekitar (opini). Sedangkan menurut Minor dan Mowen (2002, p. 282), gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu. Selain itu, gaya hidup menurut *Suratno dan Rismiati* (2001, p. 174) adalah pola hidup seseorang dalam dunia kehidupan sehari-hari yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapat yang bersangkutan. Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan.

Dari berbagai di atas dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapatnya dalam membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu. Faktor-faktor utama pembentuk gaya hidup dapat dibagi menjadi dua yaitu secara demografis dan psikografis. Faktor demografis misalnya berdasarkan tingkat pendidikan, usia, tingkat penghasilan dan jenis kelamin, sedangkan faktor psikografis lebih kompleks karena indikator penyusunnya dari karakteristik konsumen.

### **Privacy**

*Privacy* itu sendiri adalah kemampuan satu atau sekelompok individu untuk mempertahankan kehidupan dan urusan personalnya dari, atau untuk mengontrol arus informasi mengenai diri mereka. Privasi kadang dihubungkan dengan anonimitas walaupun anonimitas terutama lebih dihargai oleh orang yang dikenal publik. *Privacy* dapat dianggap sebagai suatu aspek dari keamanan.

Konsep *privacy* dalam arsitektur bisa diartikan sebagai suatu kebutuhan manusia untuk menikmati sebagian dari kehidupan sehari-harinya tanpa ada gangguan baik langsung maupun tidak langsung oleh subjek lain. Hal ini dinyatakan dalam suatu ruang yang tertutup dari jangkauan pandangan maupun fisik dari pihak luar. Jadi jelas ada batasan-batasan fisik untuk mencapainya.

Psikologi mengartikan 'privacy' sebagai kebebasan pribadi untuk memilih apa yang akan di sampaikan. Dengan perkataan lain, 'privacy' dalam psikologi belum tentu sampaikan atau dikomunikasikan tentang dirinya sendiri dan kepada siapa akan disampaikan akan tercipta hanya dengan adanya batasan-batasan fisik saja. Psikologipun mengklasifikasikan 'privacy' ini menjadi: 'solitude' yang berarti kesunyian, 'intimacy' atau keintiman, 'anonymity' atau tanpa identitas, dan 'reserve' yang berarti kesendirian.

Privacy memiliki 2 jenis penggolongan :

1. Golongan yang berkeinginan untuk tidak diganggu secara fisik, yaitu :
  - a. Keinginan untuk menyendiri (*solitude*). Misalnya ketika seseorang sedang dalam keadaan sedih dia tidak ingin di ganggu oleh siapapun.
  - b. Keinginan untuk menjauhkan dari pandangan atau gangguan suara tetangga / lalu lintas (*seclusion*). Misalnya saat seseorang ingin menenangkan pikirannya , ia pergi ke daerah pegunungan untuk menjauhkan diri dari keramaian kota.
  - c. Keinginan untuk intim dengan orang-orang tertentu saja, tetapi jauh dari semua orang (*intimacy*). Misalnya orang yang pergi ke daerah puncak bersama orang-orang terdekat seperti keluarga.
2. Golongan yang berkeinginan untuk menjaga kerahasiaan diri sendiri yang berwujud dalam tingkah laku hanya memberi informasi yang dianggap perlu.
  - a. Keinginan untuk merahasiakan jati diri (*anaonimity*)

- b. Keinginan untuk tidak mengungkapkan diri terlalu banyak kepada orang lain (*reserve*)
- c. Keinginan untuk tidak terlibat dengan tetangga (*not neighboring*)

### **Ruang Personal**

Ruang personal adalah salah satu mekanisme perilaku untuk mencapai tingkat privasi tertentu. Beberapa karakteristik ruang personal menurut Sommer (dalam Altman, 1975), pertama, batas diri yang tidak boleh dimasuki oleh orang lain. Kedua, ruang personal itu tidak berupa pagar yang tampak mengelilingi seseorang dan terlerak di suatu tempat tetapi batas itu melekat pada diri dan dibawa kemana-mana. Ketiga, ruang personal adalah batas kawasan yang dinamis, yang berubah-ubah besarnya sesuai dengan waktu dan situasi. Keempat, pelanggaran ruang personal ini akan dirasakan sebagai ancaman sehingga daerah ini dikontrol dengan kuat.

Personal space/ruang pribadi adalah kawasan sekitarnya seseorang yang mereka anggap sebagai psikologis mereka. Invasi ruang pribadi sering menyebabkan ketidaknyamanan, kemarahan, atau kecemasan pada pihak korban. (Edward T. Hall, yang gagasannya dipengaruhi oleh Heini Hediger)

Ruang pribadi adalah sangat bervariasi. Mereka tinggal di sebuah tempat yang berpenduduk padat cenderung memiliki ruang pribadi yang lebih kecil. Warga India cenderung memiliki ruang pribadi lebih kecil daripada di Mongolia padang rumput, baik dalam hal rumah dan individu. Untuk contoh yang lebih rinci, lihat kontak Tubuh dan ruang pribadi di Amerika Serikat.

Ruang pribadi telah berubah historis bersama dengan batas-batas publik dan swasta dalam budaya Eropa sejak Kekaisaran Romawi. Topik ini telah dieksplorasi dalam *A History of Private Life*, di bawah redaktur umum Philippe Aries dan Georges Duby, diterbitkan dalam bahasa Inggris oleh Belknap Press. Ruang pribadi adalah juga dipengaruhi oleh posisi seseorang dalam masyarakat dengan individu-individu lebih makmur menuntut ruang pribadi yang lebih besar. Orang membuat pengecualian terhadap, dan memodifikasi persyaratan ruang mereka. Misalnya dalam pertemuan romantis tegangan dari jarak dekat yang memungkinkan ruang pribadi dapat ditafsirkan kembali ke semangat emosional. Selain itu, sejumlah hubungan memungkinkan untuk ruang pribadi untuk dimodifikasi dan ini termasuk hubungan keluarga, mitra romantis, persahabatan dan kenalan dekat di mana tingkat yang lebih besar dari kepercayaan dan pengetahuan seseorang memungkinkan ruang pribadi harus dimodifikasi.

### **Teritorialitas**

Holman (dalam Iskandar, 1990), mengungkapkan bahwa teritorialitas adalah suatu tingkah laku yang diasosiasikan dengan kepemilikan atau tempat yang ditempati atau area yang sering melibatkan ciri pemiliknya dan pertahanan dari serangan orang lain. Dengan demikian menurut Altman (1975) penghuni tempat tersebut dapat mengontrol daerahnya atau unitnya dengan benar, atau merupakan suatu teritorial primer. Menurut Lang (1987), terdapat empat karakter dari teritorialitas, yaitu :

1. Kepemilikan atau hak dari suatu tempat
2. Personalisasi atau penandaan dari suatu area tertentu
3. Hak untuk mempertahankan diri dari gangguan luar
4. Pengatur dari beberapa fungsi, mulai dari bertemunya kebutuhan dasar psikologis sampai kepada kepuasan kognitif dan kebutuhan-kebutuhan estetika.

Perbedaan ruang personal dengan teritorialitas menurut pendapat Sommer dan de Waal (1963), bahwa ruang personal dibawa kemanapun seorang pergi, sedangkan teritori memiliki implikasi tertentu yang secara geografis merupakan daerah yang tidak berubah – ubah. Menurut Altman (1975), teritorial bukan hanya alat untuk menciptakan privasi saja,

melainkan berfungsi pula sebagai alat untuk menjaga keseimbangan hubungan sosial. Altman juga membagi teritorialitas menjadi tiga, yaitu :

1. Teritorial Primer

Jenis teritori ini dimiliki serta dipergunakan secara khusus bagi pemiliknya. Pelanggaran terhadap teritori utama ini akan mengakibatkan timbulnya perlawanan dari pemiliknya karena menyangkut masalah serius terhadap aspek psikologis pemiliknya, yaitu dalam hal harga diri dan identitasnya.

2. Teritorial Sekunder

Jenis teritori ini lebih longgar pemakaiannya dan pengontrolan oleh perorangan. Teritorial ini juga dapat digunakan oleh orang lain yang masih di dalam kelompok ataupun orang yang mempunyai kepentingan kepada kelompok itu. Sifat teritori sekunder adalah semi-publik.

3. Teritorial Umum

Territorial umum dapat digunakan oleh setiap orang dengan mengikuti aturan-aturan yang lazim di dalam masyarakat dimana teritorial umum itu berada. Territorial umum dapat dipergunakan secara sementara dalam jangka waktu lama maupun singkat.

Sommer dan de War (1963) berpendapat, bahwa ruang personal dibawa kemanapun seseorang pergi, sedangkan teritori memiliki implikasi tertentu yang secara geografis merupakan daerah yang tidak berubah-ubah. Porteus mengidentifikasikan 3 kumpulan tingkat spasial yang saling terkait satu sama lain:

1. *Personal Space*, yang telah banyak dibahas di muka
2. *Home Base*, ruang – ruang yang dipertahankan secara aktif, misalnya rumah tinggal atau lingkungan rumah tinggal
3. *Home Range*, seting – seting perilaku yang terbentuk dari bagian kehidupan seseorang

Teritorialitas berfungsi sebagai proses sentral dalam personalisasi, agresi, dominasi, koordinasi dan kontrol.

a). Personalisasi dan penandaan.

Personalisasi dan penandaan seperti memberi nama, tanda atau menempatkan di lokasi strategis, bisa terjadi tanpa kesadaran teritorialitas. Seperti membuat pagar batas, memberi nama kepemilikan. Penandaan juga dipakai untuk mempertahankan haknya di teritori publik, seperti kursi di ruang publik atau naungan.

b). Agresi.

Pertahanan dengan kekerasan yang dilakukan seseorang akan semakin keras bila terjadi pelanggaran di teritori primernya dibandingkan dengan pelanggaran yang terjadi diruang publik. Agresi bisa terjadi disebabkan karena batas teritori tidak jelas.

c). Dominasi dan Kontrol.

Dominasi dan kontrol umumnya banyak terjadi di teritori primer. Kemampuan suatu tatanan ruang untuk menawarkan privasi melalui kontrol teritori menjadi penting.

### **Teritorialitas dan Budaya**

Dalam studi lintas budaya yang berkaitan dengan ruang personal, Hall (dalam Altman, 1976) mengamati bahwa norma dan adat istiadat dari kelompok budaya dan etnik yang berbeda akan tercermin dari penggunaan ruang, seperti susunan perabot, konfigurasi tempat tinggal dan orientasi yang dijaga oleh individu satu dengan individu lainnya.

Secara budaya terdapat perbedaan sikap teritori hal ini dilatar belakangi oleh budaya seseorang yang sangat beragam. Teritorialitas pada setiap negara berbeda-beda tergantung dari budaya yang dimiliki oleh negara tersebut. Sebagai contoh seorang Eropa datang dan berkunjung ke Asia dan dia melakukan interaksi sosial di ruang publik negara yang dikunjungi, ini akan sangat berbeda sikap teritorinya. Jenis kelamin juga mempengaruhi teritorialitas seseorang, dimana wanita memerlukan ruang yang lebih kecil dibandingkan pria. Selain itu penduduk desa lebih tinggi toleransinya dalam menentukan teritorialitasnya dibandingkan dengan penduduk yang tinggal diperkotaan.

### **3. METODE PENELITIAN**

Makalah ini merupakan suatu pembahasan dengan metode eksploratif mengenai fenomena pertumbuhan permukiman gated community di Yogyakarta. Dengan makalah ini dapat diperoleh gambaran umum tentang pertumbuhan gated community di Yogyakarta dan faktor yang mempengaruhi terciptanya fenomena ini di masyarakat. Pembahasan dalam makalah ini mengambil studi kasus Perumahan-Perumahan di Kabupaten Sleman Yogyakarta. Makalah ini merupakan suatu pembahasan dengan metode eksploratif mengenai fenomena pertumbuhan permukiman gated community di Yogyakarta.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Pertumbuhan Gated Community di Yogyakarta**

Permukiman masyarakat di kota Yogyakarta pada awalnya dibangun secara swadaya oleh masyarakat. Masyarakat membangun secara mandiri. Untuk memenuhi kebutuhan akan penyediaan kebutuhan permukiman untuk masyarakat luas Pemerintah melalui Departemen perumahan rakyat melakukan usaha penyediaan perumahan rakyat secara masal baik dari segi jumlah dan waktunya. Khusus di kota Yogyakarta, perumahan pertama kali adalah perumahan condongcatur di wilayah kabupaten Sleman Yogyakarta. Kawasan permukiman ini dibangun dengan konsep menyatu dengan masyarakat sekitar. Sehingga antara penghuni perumahan dan masyarakat sekitar berbaur baik dari segi sosialnya (non fisik) maupun secara fisik.

Kemudian berkembang perumahan-perumahan yang dikembangkan tidak hanya oleh pihak pemerintah akan tetapi juga oleh pihak swasta. Kemunculan perumahan *Merapi View* di wilayah kabupaten Sleman termasuk perumahan pertama yang menggunakan konsep gated community atau perumahan dengan konsep berpagar dan system satu pintu (*one gate system*).

Seiring dengan berkembangnya jumlah penduduk dan juga adanya perubahan kondisi social budaya masyarakat maka semakin banyak masyarakat yang berkeinginan untuk memiliki hunian di kawasan perumahan dengan konsep gated community.

Pada periode tahun 2010, dari sekitar 350 komplek perumahan yang dibangun oleh pihak swasta di Kabupaten Sleman, hampir seluruhnya menggunakan konsep gated community. Walaupun beberapa diantaranya merupakan perumahan dengan jumlah unit hunian tidak lebih dari 10(sepuluh) unit hunian. Komplek hunian tersebut tertutup bagi masyarakat sekitar, terpisah baik secara fisik dan non fisik, walaupun beberapa diantaranya berhubungan dengan masyarakat sekitar, yakni dengan mengadakan kegiatan bersama dengan masyarakat sekitar komplek perumahan.

### **Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Pertumbuhan *Gated Community* Di Yogyakarta**

Pertumbuhan kawasan permukiman yang berkonsep *gated community* di Kota Yogyakarta, merupakan hal yang juga terjadi di kota lain di seluruh dunia. Masing masing kota memiliki latar belakang yang beragam sesuai dengan kondisi masyarakatnya. Di Yogyakarta dalam hal ini Kabupaten Sleman, munculnya *Gated Community* di wilayah ini sebagai akibat perubahan pandangan hidup (gaya hidup) masyarakat teritorialitas.

Seperti kita ketahui bersama masyarakat di wilayah ini pada awalnya merupakan masyarakat agraris dan merupakan masyarakat rural (pedesaan) dimana mereka memiliki pemahaman *guyub rukun* dengan tetangga atau masyarakat sekitar. Hal ini terimplementasi secara spasial pada hunian dan permukimannya yang menyatu dan berbaur antara hunian satu dengan yang lain. Sehingga secara fisik maupun non fisik (sosial budaya) tidak terdapat pemisahan atau segregasi permukiman dalam masyarakat. Masyarakat hidup berbaur dan memandang kawasan permukiman sebagai ruang publik yang bisa digunakan bersama, daripada sebagai sebuah ruang privat yang harus dijaga dari invasi orang lain. Masyarakat lebih toleran dalam menjaga privacy dan teritorinya baik primer, sekunder maupun publik.

Seiring dengan waktu, pandangan hidup (gaya hidup) masyarakat ini telah terjadi pergeseran. Masyarakat secara umum menjadi lebih individualistis dan tidak lagi merasa nyaman berbaur dengan masyarakat. Hal ini juga terimplementasi pada pemilihan huniannya, dengan memilih hunian yang terdapat dalam sebuah kompleks berpagar dan terpisah dengan masyarakat sekitar. Masyarakat memandang kawasan permukiman sebagai sebagai kumpulan ruang privat yang harus dijaga dari invasi orang lain. Masyarakat lebih ketat dalam menjaga privacy dan teritorinya baik primer, sekunder maupun publik.

Masyarakat lebih memandang pentingnya menjaga teritorialnya. Hal ini untuk memperjelas personalisasi, menjaga dari agresi pihak lain, dan merasa harus memegang dominasi, koordinasi dan kontrol terhadap wilayah yang termasuk teritorinya. Hal inilah yang menyebabkan tumbuh suburnya permukiman *gated community* di Yogyakarta. Dengan segala dampak negatif yang ditimbulkan permukiman *gated community*, perlu kiranya dipertimbangkan beberapa hal yang dapat mengurangi dampak negatif yang terjadi. Hal ini dapat dilakukan baik oleh pemerintah sebagai stake holder, developer sebagai pengembang perumahan dari pihak swasta dan juga dari masyarakat luas. Bagi pemerintah atau stake holder yang memiliki otoritas perijinan perumahan, hendaknya menambah aspek sosial kemasyarakatan dalam persyaratan perijinan perumahan, dalam hal ini yang menyangkut akses bagi masyarakat setempat dengan kawasan perumahan. Bagi developer atau pengembang perumahan hendaknya tidak berorientasi profit oriented saja tetapi juga berusaha ikut serta menciptakan hunian yang ramah lingkungan (*sustainable development*) dalam arti membaur atau setidaknya tidak menciptakan *segregasi* yang ekstrem antara permukiman yang satu dengan yang lain. Bagi masyarakat hendaknya membaur dan berusaha lebih adaptif dengan lingkungan masyarakat setempat.

### **5. KESIMPULAN**

Dari uraian pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa fenomena pertumbuhan *gated community* di Yogyakarta khususnya di Kabupaten Sleman meningkat seiring dengan perubahan padangan (gaya hidup) masyarakat.

Fenomena pertumbuhan *gated community* di Yogyakarta khususnya di kabupaten Sleman dipengaruhi oleh perubahan gaya hidup masyarakat. Faktor utama adalah perubahan gaya hidup masyarakat khususnya dalam memandang teritorialitas. Hal ini



menyebabkan peningkatan jumlah perumahan dengan konsep gated community seiring dengan meningkatnya kebutuhan dan minat masyarakat terhadap kawasan permukiman dengan konsep gated community.

Terdapat beberapa rekomendasi dari pembahasan yang dilakukan pada makalah ini yaitu :

(1) Bagi pemerintah atau stake holder yang memiliki otoritas perijinan perumahan, hendaknya menambah aspek sosial kemasyarakatan dalam persyaratan perijinan perumahan, dalam hal ini yang menyangkut akses bagi masyarakat setempat dengan kawasan perumahan.

(2) Bagi developer atau pengembang perumahan hendaknya tidak berorientasi profit oriented saja tetapi juga berusaha ikut serta menciptakan hunian yang ramah lingkungan (*sustainable development*) dalam arti membaur atau setidaknya tidak menciptakan *segregasi* yang ekstrem antara permukiman yang satu dengan yang lain.

(3) Bagi masyarakat hendaknya membaur dan berusaha lebih adaptif dengan lingkungan masyarakat setempat baik dalam hal gaya hidup maupun perilakunya dan lebih toleran dalam menjaga teritorinya.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Arifin, E.Zaenal, 2006, *Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah*, PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia, Jakarta.
2. Catanese, Snyder, 1991, *Pengantar Arsitektur*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Paul A. Bell, Thomas C. Greene, Jeffrey D. Fisher dan A. Baum, 2001, *Environmental Psychology*, Harcourt College Publisher, New York.
4. Sarwono, SW, 1992, *Psikologi Lingkungan*, PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia, Jakarta.
5. Altman, 1975, *The environment and Social Behaviour*, Monterey, CA: Brooks/Cole
6. Lang, 1987, *Creating Architectural Theory*.
7. Sommer, 1969, *Personal Space : The Behavioural Basis of Design*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
8. Halim, 2005, *Psikologi Arsitektur*, Grasindo, Jakarta.

## KEDUDUKAN LIFE STYLE DALAM PROSES BERARSITEKTUR

### Studi Kasus : proses berarsitektur masyarakat Banjar di Kalimantan Selatan

**Bani Noor Muchamad**  
Program Studi Arsitektur  
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin  
E-mail : archi\_kal@yahoo.com

#### ABSTRACT

*This paper aims to understand the relationship between lifestyle and architecture. It is important to understand the root problems associated with the work of architecture and lifestyle of people who create and use these masterpieces. For that there are 3 questions I want answered. First, whether the lifestyle is part of the process of architecture? second, whether the architecture that makes lifestyle or vice versa? and Third, how the embodiment of lifestyle in the design? Through these three questions then we will know the relationship between lifestyle and architecture, especially in the context of various problems of environmental degradation, natural disasters, and decreased quality of life due to the management of the built environment and its use by humans. This study uses vernacular design approach tribe Banjar in South Kalimantan. This study concluded that lifestyle in the process of architecture for the people of Banjar is a wisdom in overcoming the problem of the natural environment by maintaining or without change and the obligation to maintain confidence through the application of religious teachings through space and shape. Lifestyle is formed from the natural environmental conditions and beliefs. Lifestyle embodied in the forms which have a strong foundation of belief that design is not solely based on the need for comfort and beauty alone that is currently more a priority.*

**Keywords:** vernacular design, sustainable design, life style, Banjarese houses

#### 1. PENDAHULUAN

Persoalan gaya hidup (life style), terutama pada masyarakat modern saat ini, telah lama menjadi perhatian para ahli ilmu-ilmu sosial. Faktor perubahan dan dampak yang ditimbulkannya adalah yang menjadi fokus perhatiannya. Walaupun demikian, masih banyak sisi-sisi lain dari gaya hidup manusia tersebut yang masih belum terjawab. Salah satunya jika dilihat dari perspektif ilmu arsitektur adalah bagaimana kedudukan gaya hidup dalam proses berarsitektur atau proses pengolahan ruang dan bentuknya (space and form). Kajian gaya hidup dan arsitektur disini menjadi penting guna memahami akar persoalan berkaitan dengan karya arsitektur dan gaya hidup manusia yang menciptakan dan menggunakan karya arsitektur tersebut. Berbagai persoalan, seperti kerusakan lingkungan, bencana alam, dan penurunan kualitas kehidupan akibat kesalahan pengelolaan lingkungan binaan dan pemanfaatannya oleh manusia adalah salah satunya.

Adapun tujuan memahami hubungan gaya hidup dan arsitektur adalah untuk membangun keselarasan diantara keduanya. Hubungan ini dapat dijabarkan melalui pertanyaan penelitian berikut: apakah life style merupakan bagian dari proses berarsitektur? apakah arsitektur yang membentuk life style ataukah sebaliknya? serta bagaimana perwujudan life style dalam desain?

Untuk menjawab pertanyaan tersebut maka penelitian ini menggunakan desain vernakular rumah tinggal masyarakat Banjar di Kalimantan Selatan sebagai unit amatan. Alasan penggunaan pendekatan desain vernakular disebabkan asumsi bahwa desain

vernakular telah terbukti secara ilmiah memiliki kearifan lokal dan sangat menjunjung tinggi prinsip keberlanjutan yang telah hilang dalam gaya hidup masyarakat modern saat ini.

## **2. GAYA HIDUP DAN KEHIDUPAN MASYARAKAT BANJAR**

Merujuk pada latar belakang sejarah perkembangan suku Banjar, maka kehidupan masyarakat Banjar saat ini tidak dapat dilepaskan dari pengaruh berbagai suku lainnya (Dayak, Melayu, dan Jawa) serta keyakinan (animisme, kaharingan, dan Hindu). Selanjutnya seiring masuknya ajaran Islam di Kalimantan Selatan, berbagai kepercayaan tersebut akhirnya melebur menjadi satu yaitu Islam (Muchamad, 2001). Dan hingga saat ini masyarakat Banjar dikenal sebagai masyarakat yang religius dan taat menjalankan ajaran agama. Islam telah menjadi identitas bagi masyarakat Banjar.

Dari sejarah pembentukan masyarakat Banjar, walaupun Islam telah diterima dan diakui sebagai satu-satunya keyakinan, pengaruh kepercayaan lama (pra-Islam) masih tetap ada. Untuk itu berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat Banjar dapat dibedakan berdasar 3 (tiga) kepercayaan yang melandasinya, yaitu kepercayaan Islam, kepercayaan bubuhan (kelompok atau kekerabatan) dan kepercayaan lingkungan (Daud, 1997).

Kepercayaan Islam diperoleh dari para ulama yang memahami sumber-sumber (kitab) ajaran Islam, kepercayaan bubuhan berasal dari para tokoh bubuhan, yaitu pemuka masyarakat atau pemimpin kelompok dan masih memegang teguh keyakinan yang mengajarkan kewajiban untuk selalu memohon perlindungan/restu dari nenek moyang. Sedangkan kepercayaan lingkungan diperoleh dari para tabib (dukun) atau orang-tua tertentu yang tinggal di lingkungan itu atau di luar lingkungan namun memiliki kemampuan supranatural berkomunikasi dengan alam ghaib (Daud, 1997).

Secara singkat, dalam kehidupan sehari-hari, ketiga kepercayaan tersebut sangat mempengaruhi gaya hidup dan kehidupan masyarakat Banjar, termasuk dalam proses berarsitektur atau proses membangun ruang dan bentuknya (space and form).

## **3. GAYA HIDUP MASYARAKAT BANJAR DALAM DESAIN VERNAKULAR**

### ***Lifestyle dalam proses berarsitektur masyarakat Banjar***

Dalam proses membangun, terdapat beberapa upacara yang berkaitan dengan 4 aspek, yaitu: berhubungan dengan lokasi, ukuran dan bentuk rumah, waktu mulai kegiatan membangun, dan proses pembangunan. Selain itu juga terdapat upacara yang melengkapi, yaitu saat mulai masuk/mendiami rumah.

Pada pemilihan lokasi/tempat untuk membangun rumah terdapat hal-hal yang harus diperhatikan antara lain; aspek kekeluargaan, keberadaan tetangga, dan pemilihan rumah itu sendiri. Tanah-tanah dekat pekuburan tidak disenangi, demikian pula adanya pohon/tumbuhan yang besar atau di persimpangan, dipinggir sungai yang besar sekali dan danau. Lokasi tempat untuk mendirikan bangunan seperti di samping dianggap menyebabkan penghuni rumah nantinya tidak tenang terutama anak-anak mereka. Selain itu adanya anggapan bahwa penghuninya mudah sakit, kesurupan dan mendapat gangguan roh halus. Untuk memilih lokasi bangunan diperhitungkan dan dilihat oleh seorang ahli atau ulama dengan cara membentangkan tali di sekeliling lahan tersebut selama satu malam apabila benang yang terbentang tadi putus maka tempat itu tidak cocok untuk mendirikan bangunan.

Ukuran dan bentuk rumah diyakini akan berpengaruh terhadap penghuninya kelak. Untuk ukuran terdapat aturan panjang dan lebar dilambangkan dengan nama-nama binatang tertentu. Patokan ukuran digunakan panjang depa pemilik rumah. Bentuk yang ideal mengutamakan adanya fungsi ruang upacara/aruh.

Waktu mendirikan yang disukai adalah pada subuh hari minggu, dan diusahakan jatuh pada pertengahan bulan Komariah (pada saat bulan naik) tidak pada saat bulan turun. Di Kota Martapura; pembangunan dilaksanakan pada bulan Safar, khususnya pada 10 hari terakhir bulan itu.

Proses membangun rumah, diawali dengan pengumpulan bahan jauh-jauh hari sebelumnya. Setelah bahan siap barulah menghubungi tukang dan menghubungi ulama. Ulama ini selanjutnya menuliskan wafak/tulisan yang akan diletakkan pada tiang, juga terdapat upacara penyembelihan ayam yang darahnya dioleskan pada tiang, dan upacara selamat dengan nasi ketan, inti dan doa. Saat mendiami selalu dimulai dengan selamat dan dibacakan Surah Yasin, Qasidah Burdah, doa halarat dan terakhir makan makan.

Dari rangkaian proses pembangunan ini dapat dilihat bahwa pengaruh gaya hidup (dalam hal ini gaya hidup dipahami sebagai upaya menjalankan ajaran agama) sangat kuat terlihat.

### **Lingkungan sebagai pembentuk *lifestyle***

Secara fisik, kondisi lingkungan hidup (habitat) masyarakat Banjar memiliki karakteristik yang sangat khas. Sejak awal kedatangan imigran Melayu sekitar seribu tahun yang lalu, mereka telah berdiam/menetap di tepian sungai-sungai besar (Sungai Negara dan anak-anak sungainya) di Kalimantan Selatan. Pada masa itu, di wilayah yang dikenal sebagai Kalimantan Selatan saat ini, sebagian besar daerah masih berupa teluk raksasa yang membentang dari laut hingga kaki pegunungan Meratus. Dalam kehidupan masyarakat sejak masa tersebut, sungai telah menjadi sumber kehidupan. Seluruh aktivitas masyarakat sangat bergantung pada sungai. Hingga saat ini dapat dilihat ketergantungan masyarakat Banjar terhadap sungai, mulai aktivitas individu yang bersifat rutin (MCK) hingga aktivitas sosial kemasyarakatan sangat bergantung pada sungai. Salah satu bentuk kebudayaan sungai yang paling menonjol adalah kegiatan perekonomian yang sangat bergantung pada sungai. Kegiatan jual beli, sumber mata pencaharian, dan juga sarana-prasarana transportasi sepenuhnya bergantung pada sungai.

Dari kegiatan ini melahirkan berbagai bentuk dan fungsi perahu, peralatan menangkap ikan, dan bentuk komunikasi sosial yang sangat spesifik. Kondisi lingkungan hidup (habitat) yang didominasi sungai dan rawa, benar-benar menjadi pencetak kebudayaan masyarakat Banjar, sehingga tidak aneh jika masyarakat Banjar dikenal juga sebagai masyarakat berkebudayaan sungai. Seluruh unsur kebudayaan dalam masyarakat Banjar dapat dirunut keterkaitannya dengan kondisi lingkungan sungai.

Selain dilihat secara fisik, terdapat cara pandang lain dalam masyarakat Banjar dalam melihat lingkungan sekitar. Masyarakat Banjar melihat lingkungan alam "sekitar" secara abstrak dalam konteks mistis. Masyarakat Banjar sangat mempercayai adanya alam ghaib disamping alam dunia tempat manusia tinggal. Kepercayaan tentang lingkungan alam ini tidak seluruhnya dapat ditemukan dalam sumber ajaran agama Islam (Al-Qur'an dan Sunnah Nabi), melainkan bersumber dari nenek moyang dan juga tentang kesaktian raja-raja Banjar pada masa lalu.

Berdasar kondisi tersebut rumah tinggal masyarakat Banjar umumnya tersebar di sepanjang tepian sungai. Hal ini telah berlangsung sejak awal mula para pendatang tiba di daerah ini. Beberapa penduduk bahkan membangun permukimannya di atas air berupa rumah terapung (rumah lanting). Sementara sebagian lainnya mulai menetap di daratan, namun tetap di tepian sungai dan menghadap ke sungai. Setiap rumah memiliki akses langsung ke sungai melalui titian dan dermaga. Kondisi lingkungan fisik alam sekitar sungai yang berawa menyebabkan permasalahan tersendiri bagi masyarakat Banjar yang ingin membangun permukiman di tepian sungai. Menghadapi kondisi lahan demikian,

maka masyarakat Banjar berusaha menciptakan budaya membangun yang bersumber dari pengetahuan lokal. Hal ini terjawab dengan konsep struktur rumah tinggal masyarakat Banjar yang seluruhnya terbuat dari bahan dan teknologi yang diinspirasi oleh kondisi lokal. Mulai dari bahan bangunan, seluruhnya memanfaatkan bahan-bahan lokal yang memiliki keunggulan mengatasi masalah yang disebabkan oleh air. Sebagai contoh, penggunaan bahan kayu galam dan ulin merupakan pilihan atas potensi kayu lokal yang memang sangat kuat jika terendam air. Sedangkan teknologi konstruksi “diciptakan” sesuai dengan tuntutan kondisi lingkungan alamiah; mulai dari bagian pondasi, badan bangunan, hingga bagian rangka atap.

Dengan kondisi lingkungan alam yang sangat spesifik, yaitu tanah rawa yang memiliki daya dukung yang sangat lemah, maka tingkat kesulitan dalam pembuatan konstruksi rumah tinggal masyarakat Banjar juga menjadi permasalahan tersendiri. Namun demikian, cara penyelesaian yang diperoleh dari kondisi ini juga sangat baik sekali, yaitu menggunakan teknologi pondasi “kacapuri” yang menjadikan persoalan daya dukung lahan dapat diatasi. Seluruh budaya membangun ini merupakan bentuk-bentuk kearifan budaya lokal yang berkembang sebagai hasil akulturasi berbagai kebudayaan membangun suku-suku yang ada. Selanjutnya konstruksi tersebut membentuk satu kesatuan sistem struktur rangka yang sangat stabil dan memiliki kekakuan baik secara vertikal maupun lateral. Secara vertikal, bangunan dengan ukuran yang sangat panjang mampu berdiri secara seimbang di atas daya dukung tanah yang sangat lemah. Hal ini tentu membutuhkan keahlian yang sangat tinggi untuk memperhitungkan kemungkinan adanya penurunan bangunan yang tidak merata. Sedangkan secara lateral, bangunan mampu bertahan terhadap adanya perbedaan beban berat bangunan antara bagian depan, bagian tengah dan bagian belakang yang sangat berpotensi menyebabkan beban lateral.

Dengan kondisi lingkungan alam ini maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan alam dengan kondisinya yang sangat spesifik dan permasalahannya telah membentuk arsitektur masyarakat Banjar dan gaya hidup yang berbasis pada air/sungai.

### **Wujud *lifestyle* dalam desain vernakular suku Banjar**

Keberadaan ragam hias pada rumah masyarakat Banjar adalah satu bentuk ekspresi yang sudah menjadi ciri khas sebagaimana rumah-rumah masyarakat Melayu, khususnya Sumatera dan Semenanjung Melayu (Malaysia dan Brunei). Ukiran dalam arsitektur Banjar diyakini telah ada sebelum kerajaan Banjar berdiri, sebab sebelum kerajaan Banjar berdiri telah ada rumah-rumah penduduk Melayu yang kaya dengan beragam hiasan ukiran. Namun demikian tidak banyak literatur yang menjelaskan tentang asal mulanya. Konsep budaya yang diungkapkan melalui ukiran dapat dipelajari dari teknik pengerjaannya dan motif yang ditampilkan.

Teknik pengerjaan ukiran pada rumah Banjar dikerjakan dengan 3 teknik; teknik relief, teknik ukiran tembus, dan teknik ukiran berupa. Teknik ukiran relief adalah teknik mengukir dengan cara melubangi sesuai garis motif yang ingin diwujudkan. Teknik ukiran tembus serupa dengan teknik ukiran relief, namun lubang ukiran dibuat hingga menembus bidang yang diukir. Adapun teknik ukiran berupa sebenarnya juga mengukir pada permukaan bidang sebagaimana teknik ukiran relief. Namun karena bidang yang diukir merata di seluruh permukaan sehingga menyerupai bentuk sepenuhnya dari obyek yang disimbolisasikan.

Dalam masyarakat Banjar, bentuk ukiran berupa sangat jarang ditemukan dibanding dengan kedua teknik pengerjaan ukiran yang lainnya. Beberapa pertimbangan kenapa teknik ukiran berupa jarang digunakan adalah adanya anggapan bahwa ukiran berupa identik dipergunakan dalam bentuk patung yang menyimbolkan makhluk hidup yang

sangat dilarang menurut ajaran agama Islam atau dianggap sebagai perilaku syirik/menyekutukan Allah SWT.

Selanjutnya motif-motif ukiran dalam arsitektur Banjar ditampilkan dalam suatu pola yang sangat indah dan teratur. Keindahan dan keteraturan ukiran terlihat dalam pola keterkaitan antara motif yang ditampilkan dengan elemen yang digunakan. Pola keterkaitan yang ada dapat dibagi atas 4 pola, pertama adalah pola motif flora-elemen flora. Kedua, pola motif fauna-elemen flora. Ketiga adalah pola motif kehidupan-elemen kehidupan. Dan keempat adalah pola motif geometris-elemen geometris.

Dalam rumah tinggal masyarakat Banjar, diperoleh gambaran bahwa motif geometris yang ada umumnya adalah;

1. Kaligrafi, yaitu tulisan beraksara Arab dan motif ini adalah yang terindah untuk motif geometris. Keindahan kaligrafi tidak saja dari bentuknya tetapi juga maknanya yang sangat dekat dengan ajaran agama Islam.
2. Bentuk-bentuk lingkaran. Bentuk lingkaran yang terbanyak adalah lingkaran yang saling berkaitan membentuk gelang-gelang. Selain itu juga terdapat lingkaran yang berbentuk bulan sabit.
3. Tali berpilin. Tali berpilin dihadirkan hampir di setiap tempat dan dikombinasikan dengan semua motif yang ada. Karena banyaknya kehadiran motif tali berpilin ini, motif ini memberi makna yang khusus, yaitu sebagai ungkapan makna ayat-ayat QS Ali Imran 103, 112, dan Al Hajj 78. Namun demikian jika dilihat jauh ke belakang sebenarnya bentuk tali berpilin telah ada sejak kebudayaan Mesir, Yunani dan Romawi.
4. Sinar. Bentuk ini hadir mengelilingi flora sebagai simbol matahari yang menyinari tanaman.

Sebagai masyarakat yang sangat religius, hampir seluruh sendi kehidupan masyarakat Banjar didasarkan atas pengamalan ajaran agama Islam. Sebagaimana sudah diuraikan pada bagian sebelumnya, walaupun demikian pengaruh kepercayaan pra-Islam tetap ada. Dalam konsep berarsitektur, ekspresi seni yang didasarkan ajaran Islam juga nampak jelas sebagaimana pada berbagai sendi kehidupan lainnya. Dari beragam motif yang ada, motif geometris merupakan motif yang paling dominan dipergunakan untuk mengekspresikan ajaran Islam. Motif geometris adalah motif yang mengambil bentuk dasar segi empat, lingkaran, dan segitiga. Selanjutnya bentuk-bentuk dasar tersebut diwujudkan dengan perhitungan matematis seperti pengulangan, penggabungan, pencerminan dan lain sebagainya. Dalam hal kaligrafi, yang menjadikannya termasuk ke dalam motif geometris adalah keteraturan dalam penggunaan huruf untuk menciptakan pola tulisan tertentu, seperti huruf-huruf yang dikreasikan hingga membentuk sesuatu simbol, juga penggunaan teknik pencerminan untuk memperindah tulisan.

Motif kaligrafi mulai digunakan seiring semakin kuatnya semangat pengamalan ajaran agama Islam. Walaupun demikian pengaruh-pengaruh lain dalam ukiran pada arsitektur rumah Banjar tetap ada. Tulisan beraksara Arab ini biasanya menyebutkan tentang pengagungan Tuhan. Kalimat-kalimat mulia; Asma Allah, Rasulullah Muhammad SAWserta sahabat beliau kerap dijumpai dalam bentuk ukiran. Juga kalimat Syahadat yang menunjukkan pengakuan diri terhadap Allah, SWT. dan Rasulullah SAWselaku utusan-NYA; serta kalimat Basmalah, yang menjadi bacaan dalam setiap langkah gerak kehidupan masyarakat Banjar. Pentingnya motif kaligrafi ini tidak terlepas dari budaya masyarakat Banjar yang sangat religius. Dalam masyarakat Banjar, pendidikan agama merupakan salah satu kewajiban yang harus dilaksanakan. Kaligrafi merupakan salah satu upaya pendidikan dalam keluarga, dan lingkungan masyarakat Banjar.

Dalam setiap keluarga, biasanya sejak anak-anak telah diwajibkan untuk belajar ilmu agama. Anak-anak disekolahkan di madrasah atau belajar membaca tulis Al-Quran di surau-surau atau mendatangkan guru ke rumah (Muchamad, 2007). Dalam Rumah Bubungan Tinggi sendiri, simbolisasi beragam nilai-nilai mulia dalam kehidupan menjadi

sangat diperhatikan. Ini dapat terlihat dari perletakan berbagai simbol tersebut, yaitu pada bagian yang mudah terlihat. Kaligrafi selalu diletakkan pada area ruang publik, atau area yang digunakan untuk menerima tamu.

Penuangan kaligrafi dibuat dengan teknik ukiran relief. Salah satu alasan penempatan kaligrafi pada bagian dinding pembatas adalah untuk memberikan rasa aman terhadap kelompok ruang hunian dan sekaligus tempat dimana tamu-tamu bisa melihat. Ukiran dibuat dengan mencerminkan seluruh kalimat dan juga berbagai motif flora dan motif geometris (tali berpilin dan cahaya) yang menghiasinya. Ukiran dalam rumah rumah Banjar adalah ornamen yang utama, karena selain ukiran hanya unsur warna saja yang menghias rumah tradisional Banjar. Namun demikian, keberadaan warnapun tidak dapat dipisahkan dari ukiran yang ada. Hampir dipastikan pada setiap rumah rumah Banjar selalu terdapat ukiran di seluruh bagian bangunan, sehingga tidak salah jika aspek ornamen atau persolekan dalam literatur arsitektur dijadikan salah satu kunci untuk memahami makna arsitektur Banjar.

Keberadaan ukiran kaligrafi dalam rumah masyarakat Banjar merupakan suatu "kewajiban". Dalam perkembangan saat ini, dikarenakan sulitnya mendapatkan tenaga ahli ukiran dan mahal biaya membuat ukiran, masyarakat lebih menyukai ukiran kaligrafi yang lebih modern. Hampir di setiap rumah tinggal masyarakat Banjar, khususnya di ruang tamu, pasti ditemukan hiasan kaligrafi. Hiasan yang digunakan minimal adalah gambar/poster kaligrafi yang memang banyak dijual. Sedangkan bagi yang mampu, mereka menggunakan hiasan dari sulaman benang emas, kerajinan perak/kuningan, bahkan dalam bentuk benda-benda rumah tangga, seperti jam dinding.

Selain itu, saat ini juga dapat dipastikan di setiap rumah tinggal, bahkan tempat usaha, selain ukiran kaligrafi juga terdapat lukisan foto ulama besar Banjar. Keyakinan meletakkan kaligrafi/foto ini sebenarnya ada yang berdasar keyakinan adanya "kemaslahatan" bagi hidup/usaha yang mereka jalankan, seperti rasa aman terhadap gangguan, bahaya kebakaran, kerugian, dll. Sebenarnya hal-hal seperti ini merupakan bentuk kepercayaan lama (animisme) dalam bentuk kehidupan modern sebagian besar masyarakat Banjar.

#### 4. KESIMPULAN

Gaya hidup (*lifestyle*) dalam proses berarsitektur bagi masyarakat Banjar merupakan sebuah "kearifan lokal" dalam mengatasi persoalan kondisi lingkungan alam dengan mempertahankan atau tanpa merubahnya. Selain bentuk kearifan lokal, gaya hidup masyarakat Banjar pada hakikatnya merupakan sebuah pelaksanaan "kewajiban" untuk memelihara keyakinan (ajaran agama) melalui penerapan ajaran agama melalui ruang dan bentuknya. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa gaya hidup masyarakat Banjar terbentuk dari kondisi lingkungan alam dan keyakinan. Gaya hidup ini selanjutnya dalam hubungannya dengan arsitektur terwujud dalam bentuk-bentuk yang memiliki landasan keyakinan yang kuat sehingga desain tidak semata-mata dilandasi kebutuhan akan kenyamanan dan keindahan semata yang saat lebih ini menjadi prioritas.

Selain merumuskan hasil temuan sebagaimana uraian di atas, pada tulisan ini peneliti juga menyarankan perlunya dikaji juga proses berarsitektur pada desain-desain vernakular lainnya yang tersebar di seluruh wilayah nusantara dan hubungannya dengan life style masing-masing masyarakatnya. Selain itu juga perlunya penelitian tentang hubungan life style ini juga bisa diperluas pada lingkup arsitektur kontemporer; khususnya yang telah menggunakan metode perancangan yang berbasis ilmiah.



## 5. DAFTAR BACAAN

1. Bani Noor Muchamad. (2006). Kajian Reka Ulang Replika Keraton Banjar di Kuin. Banjarmasin: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan.
2. Bondan, A. H. (1953). Suluh Sedjarah Kalimantan. Banjarmasin: Fadjar.
3. Daud, A. (1997). Islam dan Masyarakat Banjar: Deskripsi dan Analisa Kebudayaan Banjar. Jakarta: Rajawali Pers.
4. DepDikBud. (1976). Adat Banjar. Banjarmasin: Proyek Rehabilitasi dan Perluasan Museum Kalimantan Selatan.
5. DepDikBud. (1995). Pembinaan Budaya dalam Lingkungan Keluarga Daerah Kalimantan Selatan. Banjarmasin: Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Daerah Kalimantan Selatan.
6. Ideham, S. (2003). Sejarah Banjar. Banjarmasin: Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Provinsi Kalimantan Selatan.
7. Muchamad, B. N. (2006). Anatomi Rumah Bubungan Tinggi. Banjarmasin: Pustaka Banua.
8. Muchamad, B. N. (2006). Melacak Arsitektur Keraton Banjar. Dimensi , 106-114.
9. Muchamad, B. N. (2007). Anatomi Rumah Adat Balai. Banjarmasin: Pustaka Banua.
10. Petersen, E. (1998). Jukung-Boats from Barito Basin, Borneo. . Roskilde: The Viking Ship Museum.
11. Ras, J. J. (1968). Hikajat Banjar: A Study in Malay Historiography. Holland: The Hague Martinus Nijhoff-KTLV.
12. Saleh, M. I. (1978a). Sejarah Daerah Kalimantan Selatan. Jakarta: Departemen P & K.
13. Saleh, M. I. (1982). Banjarmasin. Banjarbaru: Museum Negeri Lambung Mangkurat Provinsi Kalimantan Selatan.
14. Sellato, B. (1989). Dragon and Hornbill. New York: Van Nostrald..

-----

**PARTICIPATORY PLANNING UNTUK PENINGKATAN KUALITAS  
BANGUNAN DAN LINGKUNGAN DI PERMUKIMAN KUMUH MELALUI  
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**

**Studi Kasus : RW 02 Kaliangke, Cengkareng, Jakarta Barat**

**Mohammad ischak**

Jurusan Arsitektur – Universitas Trisakti – Jakarta

E-mail : [Mohischak@yahoo.com](mailto:Mohischak@yahoo.com)

**ABSTRACT**

*Settlement problems always occur in cities of developing countries, also in West Jakarta as well. In order to respond to these conditions, West Jakarta City Government has launched a pilot program of a healthy city by designating a location in the municipality Kedaung Kaliangke. The main problem at the site regarding the arrangement of houses and environment infrastructures. Population density and predominantly low-income communities working in the informal sector, accumulates in the physical appearance of housing that looks less orderly and impressed into slum areas. A major factor in contributing to the problems in relation to the quality of housing and settlements improvements is associated with human internal factors, namely lack of motivation and commitment of the communities to organize their neighborhood.*

*Community service programs which are attempted to solve the problems of the city was designed in the context of community empowerment. Thus, the main purpose of the program is to build motivation and commitment to the community by involving them in the preparation of environmental problems, preparation of the type of program activity, implementation, and evaluation. The series of these activities are packed in one method of active community participation that named participatory planning.*

*With planning involving community participation, applications at the level of environmental regulation can work well, but it still needs some thoughts about the evaluation and partnering model for a long period, because changing people's behavior certainly requires constant efforts of many institutions*

**Key words** : settlement problems, community services program, participatory planning, motivation, commitment

**1. PENDAHULUAN**

Kota sebagai suatu sistem atau struktur yang terdiri dari berbagai komponen fisik yang mengisinya belumlah dapat disebut kota secara utuh jika terlepas dari faktor non fisik yang terkait langsung dengan kehidupan masyarakatnya. Faktor yang menentukan penilaian terhadap suatu kota, sehingga suatu kota dikatakan baik, nyaman, manusiawi dan sebagainya pada akhirnya akan dikembalikan pada tanggapan masyarakat sebagai pelaksana kegiatan di dalam struktur yang disebut kota. Kehidupan sosial dalam konteks kota bukan sekedar kumpulan individu-individu dalam wadah yang bernama kota, tetapi lebih ditekankan pada kota yang dapat memwadahi atau mengekspresikan sedemikian banyak hubungan antar individu yang masing-masing mempunyai peran dalam kehidupan kesehariannya (Weber dikutip dari A.Southal, 85). Suatu bentuk penataan bagian atau keseluruhan kota pada akhirnya harus memperhatikan pola-pola hubungan yang akan diwadahi, jadi bukan sekedar aktivitas pengguna atau pemilik tempat tersebut. Selama hubungan antar individu dan hubungan antara individu dengan lingkungan hidupnya dapat berjalan dengan harmonis, maka penilaian terhadap kenyamanan dan keberhasilan kota dapatlah diwujudkan, tetapi jika hubungan antar individu maupun antara

individu dengan lingkungannya terjadi ketimpangan, maka sebaik apapun hasil perencanaan dan perancangan bagian atau keseluruhan kota tidak dapat dikatakan berhasil.

Terkait dengan hal-hal tersebut di atas, pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat ditujukan untuk lebih memberdayakan masyarakat khususnya masyarakat yang kurang dalam hal akses terhadap kemajuan wilayahnya. Program pemberdayaan masyarakat dan wilayah sebenarnya juga telah menjadi program dari pemerintah kota. Pemerintah Kotamadya Jakarta Barat telah mencanangkan suatu program yang disebut Model Kota Sehat yang telah ditetapkan lokasinya yaitu di RW 02 Kelurahan Kedaung Kaliangke, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat. Untuk lebih menjamin efektifitas pelaksanaan program yang telah digagas oleh Pemerintah Kota, sebagai institusi pendidikan, Jurusan Arsitektur Universitas Trisakti melalui semangat Tri Dharma Perguruan Tinggi mencoba mendukung dan terlibat untuk lebih menjamin keberhasilan program tersebut. Program ini pada intinya dirancang untuk membantu masyarakat menciptakan lingkungan permukiman dan perumahan yang sehat dan nyaman dengan melibatkan penghuni sebagai aktor utamanya, dengan cara : (1) memberikan motivasi kepada warga untuk menciptakan lingkungan perumahan dan permukiman yang sehat dan nyaman, (2) memberikan contoh bagaimana lingkungan permukiman yang nyaman dapat diaplikasikan, dan (3) membantu warga dalam menyusun strategi untuk menciptakan suatu lingkungan permukiman yang nyaman.

Permasalahan utama di lokasi menyangkut penataan rumah dan infrastruktur lingkungan. Jumlah penduduk yang padat, dominan masyarakat berpenghasilan rendah, dan bekerja di sektor informal, berakumulasi pada penampilan fisik perumahan yang terlihat kurang tertata dan terkesan menjadi area kumuh. Pemerintah Kota mengklasifikasikan lokasi sasaran ini ke dalam klasifikasi Kumuh Sedang. Untuk menjadikan wilayah ini menjadi suatu model lingkungan yang sehat dan nyaman tentunya terkait dengan berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Satu faktor yang sangat signifikan adalah faktor internal yakni motivasi dan komitmen dari masyarakat penghuninya sendiri. Oleh karena itu, untuk menjamin keberhasilan program terkait, pertama yang dilakukan adalah membangun motivasi dan komitmen dari masyarakat penghuninya, baik motivasi untuk mengawali, melaksanakan, dan menjaga kesinambungan program.

Untuk dapat mencapai maksud dan tujuan tersebut, serta menjawab permasalahan di wilayah sasaran, maka metoda pelaksanaan kegiatan dirumuskan pada penyusunan program yang didasarkan pada keinginan dan perumusan langsung oleh masyarakat (*Participatory Planning*). Oleh karena itu, program secara keseluruhan dibagi menjadi beberapa tahapan utama yakni : (1) tahap persiapan (2) tahap orientasi program bersama masyarakat, (3) tahap penyusunan program bersama masyarakat (4) tahap pelaksanaan, dan (5) tahap evaluasi dan *monitoring*. Dari keseluruhan tahapan-tahapan tersebut, tahap orientasi dan penyusunan program bersama masyarakat merupakan tahapan paling kritis dan penting, sehingga memerlukan pengkondisian dan persiapan yang matang.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Permukiman Kumuh

Permasalahan lingkungan di negara berkembang dan negara miskin pada umumnya menyangkut masalah penduduk miskin kota, kondisi kesehatan masyarakat yang buruk dan polusi yang dipicu oleh pertumbuhan penduduk yang tidak terkendali tanpa didukung sarana fisik lingkungan yang memadai (Peter J.M. Nas, 1998). Pada tingkat tertentu, pertumbuhan lingkungan ini akan sampai pada kondisi tidak layak huni, sehingga mengganggu metabolisme lingkungan kota secara luas. Bagus W (1995) menengarai bahwa permasalahan ini ada

kaitannya dengan fenomena semakin kaburnya batas atau istilah pusat kota dan pinggiran kota. Hal ini diakibatkan semakin berkembangnya kota dengan pelebaran ke pinggir terutama oleh sektor perumahan yang dikembangkan oleh investor swasta. Fenomena ini hanya dapat diikuti oleh golongan masyarakat yang mampu, sedangkan masyarakat miskin kota yang tidak dapat menjangkau perumahan yang disediakan swasta, dengan segala konsekuensinya tetap bertahan di pusat kota dan menghuni di lingkungan seadanya.

Sedangkan Darwis Khudori (2000 : 134-138) menguraikan bahwa permasalahan permukiman yang ada di pusat-pusat kota dapat dilihat dari dua sisi. Pertama yakni mengaitkan masalah permukiman dengan perubahan Makro-Mikro. Sedangkan yang kedua berkaitan dengan masalah permukiman sebagai masalah paradigma. Masalah permukiman di perkotaan pada tingkat makro dapat dipandang sebagai ketidakseimbangan antara pertumbuhan menerus permukiman “spontan” di berbagai bagian kota di satu pihak, dan usaha untuk mengelola seluruh kota secara “sistematis” di pihak lain. Kaum miskin kota tidak mampu membeli rumah melalui “sektor formal” yang biasanya dikembangkan oleh pihak swasta, karena kondisi tersebut memaksa mereka untuk menempati bagian-bagian (pusat) kota walaupun dengan berbagai klasifikasi, baik yang legal misalnya membeli, menyewa, kontrak maupun menempati secara ilegal.

#### ***Community Based Development***

Didasarkan pada evaluasi hasil-hasil pembangunan pada masa lalu yang kurang menyentuh kepentingan orang banyak, saat ini mulai terasa adanya perubahan paradigma pendekatan pembangunan. Pembangunan yang diprakarsai dan didasarkan pada potensi-potensi sendiri oleh masyarakat menjadi suatu pilihan yang dirasa paling tepat untuk keadaan di Indonesia. Pendekatan pembangunan partisipatif ini lebih berkembang setelah munculnya Rekomendasi Forum Berlin, 1987 (dikutip dari Johan Silas, 1987) terutama pada butir pertama yang menyebutkan bahwa untuk mengatasi keterbatasan kemampuan sektor formal dalam pengadaaan perumahan bagi penduduk berpenghasilan rendah, kebijakan yang ada harus diubah dari kebijakan yang terpusat ke arah peningkatan upaya masyarakat.

### **3. ANALISIS KONDISI EKSISTING KAWASAN**

Untuk mendapat gambaran lebih jelas, kondisi kawasan yang akan dijadikan lokasi pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

#### **Perumahan**

Kondisi yang paling terlihat dan terasa di wilayah sasaran adalah rumah-rumah berukuran kecil. Banyak diantaranya hanya sebagai bedeng yang merupakan rumah kontrak. Penghuni yang menyewa sebagian adalah masyarakat menengah ke bawah yang berprofesi sebagai buruh dan di sektor-sektor informal perkotaan. Kondisi demikian mengakibatkan rasa memiliki dan motivasi untuk menjaga kualitas lingkungan sekitar rumah menjadi sangat rendah.

Keterbatasan ruang di dalam rumah dan tidak adanya kemampuan untuk mengembangkan rumah ke arah vertikal menyebabkan okupansi terhadap ruang-ruang publik yang berada di depan rumah, misalnya untuk kegiatan mencuci dan menjemur pakaian. Kondisi ini diperparah dengan faktor alam yakni selalu terkena dampak banjir. Jika musim hujan, saluran (kali Swadaya) yang hanya berjarak sekitar 2 meter dari muka rumah selalu meluap sehingga seringkali masuk rumah. Untuk merespon kondisi tersebut, masyarakat meninggikan lantai. Tetapi karena keterbatasan biaya, tidak mampu meninggikan atap bangunan, sehingga yang terjadi adalah bangunan rumah yang mempunyai ketinggian ruangan tidak lebih dari 2 meter.

Selain kondisi perumahan yang tampak kumuh dan tidak terawat, beberapa rumah sudah menampakkan “wajah” yang hijau, hal ini menunjukkan bahwa penghuni rumah tersebut mempunyai komitmen untuk membentuk lingkungannya nyaman. Kondisi ini merupakan potensi yang dapat digunakan sebagai acuan bagi warga lain untuk secara bersama-sama membentuk lingkungan permukiman yang nyaman.

### **Infrastruktur jalan**

Jalan yang dimaksud adalah jalan setapak yang hanya bisa dilewati oleh kendaraan roda dua. Lebar jalan 1,5 meter yang berbatasan langsung dengan saluran dan halaman rumah warga. Keberadaan jalan ini sangat penting bagi warga karena menjadi satu-satunya akses bagi warga untuk keluar dan masuk lingkungan dan merupakan satu-satunya akses untuk pasokan keperluan warga seperti untuk akses air bersih. Jalan menjadi sangat penting bagi warga karena berfungsi juga sebagai ruang bermain dan ruang berkumpul. Hal ini disebabkan tidak adanya ruang yang berfungsi khusus sebagai ruang terbuka. Selain itu, pada beberapa penggal jalan juga sudah mulai diokupansi sebagai ruang yang difungsikan untuk keperluan pribadi, seperti untuk menjemur pakaian dan sebagainya.

### **Saluran**

Posisi saluran sangat dominan dikarenakan saluran mempunyai lebar 3 meter (bandingkan dengan lebar jalan yang hanya 1,5 meter). Saluran juga menampung buangan wilayah lainnya. Saat ini terjadi pengendapan saluran yang mengakibatkan volume air yang ditampung menjadi semakin sedikit ditambah terjadinya penumpukan sampah padat sehingga sering banjir dan terciptanya lingkungan yang tidak nyaman, baik secara visual maupun yang diakibatkan munculnya bau yang tidak sedap.

### **Kemasyarakatan**

Kondisi kemasyarakatan dapat digambarkan melalui kegiatan masyarakat yang terkait dengan ekonomi, sosial dan motivasi.

#### **• Ekonomi**

Secara umum warga RW 02 khususnya RT 05 sebagian besar bekerja di sektor informal. Kelompok ini biasanya hanya menempati rumah yang disewa/kontrak. Produksi makanan tersebut dilakukan di rumah tinggal. Kegiatan ekonomi lain yang cukup dominan dilakukan di wilayah sasaran adalah berupa warung kelontong yang dilakukan dengan memanfaatkan sebagian dari

#### **• Sosial**

Kehidupan bersosial warga di lokasi sasaran menunjukkan keeratan dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana umumnya yang muncul pada suatu lingkungan komunitas “perkampungan”, hubungan antar individu terjalin dengan harmonis. Disamping itu, masyarakat juga telah memanfaatkan fungsi dari kelompok-kelompok baik formal seperti Rukun Tetangga, dan Rukun Warga, PKK maupun kelompok informal seperti kelompok pengajian. Kegiatan Kerja Bhakti secara rutin dilakukan sekali setiap bulan. Obyek yang secara rutin dijadikan sasaran kerja bakti bulanan ini adalah saluran, khususnya Kali Swadaya.

#### **• Motivasi**

Potensi masyarakat yang lain dalam konteks pembentukan lingkungan yang sehat dan nyaman adalah mulai tumbuhnya motivasi dari sebagian warga, khususnya pimpinan formal dari tingkat RW maupun RT. Hal ini terkait dengan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan tahun sebelumnya. Disamping itu, yang paling nyata adalah sudah adanya warga masyarakat di lokasi sasaran yang telah mempunyai motivasi kuat dan sekaligus telah dilaksanakan usaha-usaha mengarah terciptanya lingkungan yang hijau.

#### 4. PERUMUSAN DAN PELAKSANAAN PROGRAM

##### Perumusan Rencana Program

Program Pengabdian Kepada Masyarakat dimaksudkan untuk memotivasi masyarakat dalam menciptakan lingkungan perumahan dan permukiman yang sehat dan nyaman, pada dasarnya juga merupakan program yang mengiringi program besar yang dicanangkan oleh Pemerintah Kotamadya Jakarta Barat, yakni menciptakan Model Kota Sehat. Oleh karena itu, perumusan rencana program yang lebih detail dan aplikatif disusun dengan melihat konsep yang telah dirumuskan oleh Pemkot setempat. Hal ini dimaksudkan agar program yang dirumuskan dapat selaras dan mendukung program yang telah direncanakan sebelumnya. Dari analisis yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan yang paling dibutuhkan lebih banyak mengarah pada membangkitkan motivasi dan rasa kepedulian terhadap lingkungan masyarakat yang bersangkutan.

##### Program Berkelanjutan

Dengan segala keterbatasan yang ada, serta dengan pertimbangan-pertimbangan lainnya, maka diputuskan bahwa program yang akan dilaksanakan harus dalam konteks keberlanjutan sebagai suatu program *multi years*. Pelaksanaan program ini merupakan tahap ke-2 dari 5 tahap yang telah digariskan. Oleh karena itu, tahapan program yang menyangkut analisis terhadap program tahun sebelumnya menjadi suatu hal yang sangat penting untuk menjaga kesinambungan program secara keseluruhan. Selain itu, juga sangat penting untuk merencanakan tahapan evaluasi dan monitoring yang dimaksudkan untuk dijadikan landasan perumusan program yang akan dilaksanakan pada tahun berikutnya.

##### Batasan Wilayah sasaran

Dengan didasarkan kepada analisis lokasi, keterbatasan yang ada dan konteks program secara keseluruhan, maka diperlukan adanya batasan wilayah sasaran. Wilayah yang akan dijadikan sebagai Model Kota Sehat oleh pemerintah kota meliputi satu RW yakni RW 02 Kelurahan Kedaung Kaliangke yang mempunyai 10 RT. Dari analisis terhadap konteks wilayah sasaran, maka diputuskan bahwa program akan diterapkan pada wilayah yang lebih kecil, yakni pada koridor utama yakni sepanjang gang Swadaya yang dalam konsep pemerintah daerah akan dijadikan sebagai gerbang bagi proyek percontohan lingkungan sehat.

##### Perencanaan Program

Dari analisis yang telah dilakukan, maka dirumuskan suatu program Pengabdian Kepada Masyarakat yang secara garis besar dapat dibagi menjadi delapan tahapan. Dikaitkan dengan konteks waktu yang tersedia, maka dapat dirumuskan *time schedule* secara garis besar sebagai berikut :

Tabel 1 : Penyusunan time schedule program

NO	KEGIATAN	BULAN KE									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Persiapan	X									
2	Koordinasi	X	X	X	X	X					
3	Survey Lapangan		X	X	X	X					
4	Pematangan Program				X	X	X	X			
5	Rembug Warga							X			
6	Pelaksanaan							X	X		
7	Evaluasi									X	
8	Penyusunan Laporan Akhir									X	X

### **Persiapan**

Tahap persiapan dilakukan dalam bentuk rapat koordinasi internal tim pelaksana. Hasil rapat koordinasi adalah kesepakatan mengadakan survey ke lokasi. Survey ini dimaksudkan untuk lebih memantapkan program dan waktu pelaksanaannya. Disamping melihat dan merasakan secara langsung kondisi eksisting wilayah dan masyarakatnya, salah satu hasil dari pelaksanaan survey adalah penentuan waktu dan tempat untuk melaksanakan pertemuan dengan warga (rembug warga) untuk perencanaan kegiatan. Dari survey setidaknya didapat aspirasi dari sebagian warga yang secara antusias menyambut adanya rencana program pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan. Hal ini dimungkinkan karena hampir semua warga masyarakat di lokasi sasaran sudah mendengar rencana pemerintah Kotamadya Jakarta Barat yang telah menentukan kawasan RW 02 sebagai daerah percontohan Kota sehat.

### **Rembug Warga dan Penentuan Program**

Pertemuan dilakukan dalam rangka koordinasi dengan warga. Pada acara ini diundang kepala rumah tangga (bapak) dan dilakukan pada hari libur bertempat di Musholla Al-Muttaqin di RW 05/02. Rembug warga ini menghasilkan kesepakatan bentuk program yakni penataan fasade bangunan rumah tinggal dengan bentuk pengecatan dan penataan lainnya. Wilayah sasaran meliputi 1 RT dengan fokus pada bangunan rumah tinggal yang berada di sisi Kali Swadaya. Waktu pelaksanaan ditentukan hari Minggu yang bertepatan dengan jadwal Kerja Bhakti rutin yang selalu dilakukan oleh masyarakat di wilayah sasaran.

Pada pelaksanaan rembug warga tersebut, pelaksana memberikan pancingan material berupa cat, dimana 1 kaleng cat diperuntukan 3 rumah. Dengan adanya pancingan berupa material pendukung program tersebut ternyata menumbuhkan antusiasme yang sangat nyata dari hampir semua peserta. Antusiasme ini sebenarnya sudah dapat diamati dengan kehadiran warga yang diundang, yakni warga RT 05 RW 02 yang hampir semua datang menghadiri acara tersebut.



**Gambar 1** : Pelaksanaan Rembug Warga untuk Perumusan dan Pemantapan Program

### **Pelaksanaan Kegiatan**

Sesuai dengan kesepakatan pada rembug warga, pelaksanaan kegiatan berlangsung pada hari Minggu dengan fokus sasaran perumahan yang berhadapan langsung dengan Kali Swadaya. Untuk lebih menyemarakkan pelaksanaan program sekaligus membangkitkan motivasi warga untuk mendukung terciptanya lingkungan sehat dan nyaman, maka sasaran program meliputi semua rumah yang berada di wilayah RT 05/RW 02 sebanyak 70 rumah tinggal. Dari rencana dimulai pukul 9.00, ternyata pada pelaksanaannya dimajukan pukul 07.00, hal ini disebabkan beberapa faktor diantaranya semangat yang sangat tinggi serta perhitungan apabila dilaksanakan terlalu siang diawatirkan pekerjaan tidak dapat terselesaikan. Hampir semua



warga di wilayah RT 05/02 terlibat dalam pelaksanaan program ini. Dengan menerapkan metode *Participatory Planning* yang dimulai dari tahap persiapan, maka pada tahap pelaksanaan hampir semua rencana yang telah disusun dapat berjalan dengan baik.

Pelaksanaan program yang melibatkan semua warga sebanyak 70 KK di wilayah RT 05 memunculkan kebersamaan. Disamping itu, hal-hal teknis menyangkut bagaimana pengadaan, pelaksanaan pembagian dan penggunaan material cat yang telah disediakan menjadi forum yang justru menimbulkan rasa solidaritas dan kebersamaan diantara warga. Sebagai contoh adalah penentuan warna cat yang akan digunakan, diserahkan langsung kepada warga. Demikian juga dengan terbatasnya material cat dan kuas, justru memunculkan rasa tanggungjawab warga. Untuk yang mampu menyediakan cat dan kuas secara swadaya, sedangkan yang kurang mampu mensiasatinya dengan membagi material yang ada dengan tetangganya.



**Gambar 2 :** Antusiasme Warga dalam Pelaksanaan Kegiatan

Rasa kebersamaan diantara warga juga muncul pada saat istirahat pada pukul 12.00. Semua warga yang terlibat berkumpul di musholla sekaligus makan siang bersama dengan konsumsi yang disediakan oleh ketua RT setempat. Dalam forum ini pula terlibat diskusi secara informal sekaligus sebagai bahan evaluasi mengenai program yang sedang dilaksanakan maupun untuk program yang akan datang. Meskipun program belum terselesaikan, tetapi warga bertekad untuk menyelesaikan pekerjaan dalam satu hari. Dari forum ini pula muncul permasalahan mengenai kekurangan material cat. Kesepakatan yang didapat adalah menyediakan material tersebut secara bersama-sama. Selain itu ditentukan juga prioritas terhadap bangunan yang berada di depan jalan besar yang akan diselesaikan terlebih dahulu, sedangkan untuk rumah yang terletak di dalam permukiman menunggu material yang tersisa. Pelaksanaan kegiatan selesai sekitar pukul 17.00

### **Evaluasi dan Monitoring**

Pelaksanaan evaluasi dan monitoring dilakukan satu minggu setelah pelaksanaan. Hal ini dimaksudkan sebagai tahap untuk melihat keberlanjutan program. sekaligus rasa memiliki dan komitmen warga. Pada saat dilakukan monitoring, ternyata masih banyak warga yang secara swadaya berinisiatif untuk meneruskan program. Dengan demikian kembali disusun rencana program, tetapi dengan penekanan bahwa pada pelaksanaan selanjutnya, semua pekerjaan dilakukan oleh warga secara mandiri tanpa harus didampingi tim. Pelaksanaan evaluasi dan monitoring dijadwalkan selama empat minggu dengan mengadakan kunjungan dan rembug pada setiap hari minggu. Untuk mencapai hasil ideal, sebenarnya perlu dilakukan monitoring sekaligus pendampingan lebih dari satu bulan. Tetapi untuk melaksanakan hal tersebut menghadapi kendala dalam hal waktu. Penyelesaian untuk kendala tersebut adalah dengan membentuk kader yang selalu diajarkan berkomunikasi dengan tim setiap saat dibutuhkan.

## **5. KESIMPULAN**

Dari diuraian di atas, dapat diambil beberapa kesimpulan yang terkait dengan pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat, yaitu:

- a) Perlunya program yang berkelanjutan. Hal ini dikarenakan permasalahan yang ada di lokasi sangat kompleks dan diperlukan perencanaan program yang tidak hanya dilaksanakan satu kali tetapi harus berkelanjutan yang mungkin membutuhkan waktu lebih dari satu tahun (*multi years program*)
- b) Program yang akan dilaksanakan harus dikemas dalam bentuk program yang terintegrasi dengan program-program lainnya, khususnya yang telah dicanangkan atau dirumuskan oleh institusi lain.
- c) Program yang dilaksanakan harus bertujuan untuk lebih memberdayakan masyarakat dan memberi kemampuan kepada masyarakat untuk mencapai kondisi lingkungan yang diharapkan.
- d) Program yang akan dilaksanakan seharusnya disusun dan dilaksanakan bersama dengan masyarakat yang bersangkutan dan melibatkan semua pihak (*stakeholders*) yang berpengaruh terhadap pembentukan lingkungan sehat dan nyaman. Oleh karena itu penerapan metode *Participatory Planning* menjadi suatu keharusan dalam rangka merumuskan maupun melaksanakan suatu program.
- e) Faktor yang paling penting dan menjadi faktor kunci yang menjamin keberhasilan program sebenarnya kembali pada faktor masyarakatnya sendiri. Selama ada keinginan dan motivasi masyarakat untuk merubah lingkungan, maka kemungkinan keberhasilan program apapun dan oleh siapapun dapat diharapkan keberhasilannya. Oleh karena itu, hal yang sangat penting dari program ini adalah meningkatkan motivasi, komitmen dan tanggung jawab terhadap terbentuknya lingkungan permukiman yang sehat..
- f) Secara teknis, untuk mengharapakan terlaksananya program sejenis perlu ditekankan pada hal-hal yang menyangkut koordinasi, khususnya yang terkait dengan koordinasi pelaksana dan masyarakat sasaran. Pemahaman terhadap karakter masyarakat sasaran menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan program.

## **6. DAFTAR PUSTAKA**

1. Khudori, D.,2002, Menuju Kampung Pemerdekaan,Yogyakarta : Yayasan Pondok Rakyat.
2. Nas,J.M P.,1986, *The Indonesian City, Studies in Urban Development and Planning*”, Leiden : Foris Publications.

3. Setiawan, B. & Rahmi H,D, 1998,*Introduction to Eco-City Design*, Yogyakarta : Pusat Penelitian Lingkungan Hidup UGM.
4. Silas, Johan,"Kampung SURABAYA menuju Metropolitan", Yayasan Keluarga Bhakti, Surabaya, 1996
5. Southall, Ardan etc."*City and Society*", Leiden Development Studies, Leiden,1985
6. Wiryomartono,B.,1995, Seni Bangunan dan Seni Bina Kota di Indonesia Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama,

## TREND KAWASAN PERKOTAAN - INDUSTRI PROPERTY DAN GAYA HIDUP METROPOLITAN

**Udjianto Pawitro**

Jurusan Teknik Arsitektur FTSP  
Institut Teknologi Nasional (Itenas) Bandung  
E-mail : Udjianto\_pawitro@yahoo.com

### ABSTRACT

*The development and establishment of in urban areas, in two decade has increased very rapidly. Urban areas in various regions of the world are growing along with the process of urbanization and urbanism that hit most of the world's population. It is estimated that in the decade of 2025 the ratio of urban areas and rural areas up to 49% : 51%, where the urban life became increasingly dominant in some areas.*

*Establishment of urban areas is basically driven by intensive development in certain areas in the city which was supported by the collection of capital with a large scale, managed by the conglomerates. In certain areas of the city, the architectural development, both buildings and the areas were very intense and progressive. Trend on architectural design was developed into the icons of capitalist economics movement. Property industry emerge, develop and become a trend or a symbol in the development of certain cities.*

*Culturally, the urban area was been emerging urban lifestyle that known as the metropolis lifestyle. Culture in metropolis lifestyle is basically a form of requirements or needs of urban communities. On the formation of the metropolis lifestyle eventually develop into a form of culture and also become a trend for most city residents.*

**Key words:** urban area, the property industry, metropolits life-style.

### 1. LATAR BELAKANG DAN PENDAHULUAN.

Dalam memasuki abad 21, terutama sejak dekade 1990-an hingga saat ini (2010), dan diperkirakan hingga tahun 2025 di masa depan, pertumbuhan dan perkembangan kawasan kota di berbagai belahan dunia mengalami peningkatan yang sangat pesat. Apa yang sebenarnya terjadi dengan pertumbuhan dan perkembangan kawasan perkotaan? Kawasan perkotaan atau disebut dalam istilah Inggris sebagai 'Urban Areas' merupakan kawasan (ruang) atau wilayah yang mempunyai ciri dimana masyarakat yang mendiaminya berkegiatan / bermata-pencapaian dengan sifat urban (per-kotaan). Masyarakat kawasan urban, pada dasarnya mempunyai kegiatan / bermata-pencapaian yang tidak terlalu lekat dengan tanah (lahan) seperti halnya kegiatan pertanian, perkebunan, dsb. tetapi mempunyai kegiatan yang lebih maju seperti: kegiatan industri bahkan kegiatan perdagangan (bisnis) dan jasa.

Di banyak kota besar bahkan di kota yang sudah berstatus metropolitan, kegiatan masyarakat warganya bukan saja dalam bidang industri (awal) tetapi sudah berkembang ke arah industri bersih saat ini. Pada sebagian besar dari masyarakat warga kota besar dan metropolitan, kegiatan utama atau mata pencapaian yang dilakukannya sudah mengarah ke bidang perdagangan (bisnis) dan jasa. Terlebih sejak dekade 1990-an yang lalu, dimana pengaruh teknologi telekomunikasi dan informasi sudah merambah pada

sebagian besar kehidupan manusia. Era informasi atau yang kita kenal sebagai era gelombang ke-tiga dalam kebudayaan, sudah terasa pengaruhnya terutama di kawasan-kawasan perkotaan.

Banyak pakar perkotaan, mengungkapkan adanya suatu trend (perkembangan) yang meningkat yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan kawasan perkotaan di banyak belahan dunia. Peningkatan pertumbuhan dan perkembangan ini ditengarai sejak decade 1990-an hingga diprediksi mendekati tahun 2025. Pertumbuhan dan perkembangan kawasan perkotaan (*urban areas*) yang berkembang sangat pesat pada era tersebut diatas adalah di kawasan Asia Timur, Asia Tenggara, Afrika Utara, Eropa, Amerika Utara hingga Amerika Latin. Demikian pula perkembangan kota-kota besar di kawasan tersebut mengalami perkembangan yang juga sangat pesat (lihat *Urban Future 21 – 2000*).

Trend pertumbuhan kawasan kota yang terjadi di kawasan-kawasan yang disebutkan diatas, terlihat demikian pesat meningkat. Sebagai gambaran tentang perbandingan antara luas kawasan perkotaan (*urban areas*) berbanding luas kawasan pedesaan (*rural areas*) dari tahun ke tahun terlihat meningkat. Untuk era 1970-1980 perbandingannya adalah 39% : 61%, untuk era 1980-1990 perbandingannya adalah 49% : 51% sedangkan dalam era 2000-2010 perbandingannya adalah 57% : 43%. Bahkan kondisi ini terus meningkat mendekati tahun 2025 yang akan datang (lihat Hall, Peter & Pfeiffer, Ulrich – 2000).

Demikian pula dengan trend perkembangan kawasan perkotaan, banyak kota-kota mengalami perkembangan yang sangat pesat dan berubah menjadi kota-kota besar yang dihuni lebih dari 5 juta penduduk. Kota-kota besar juga menjadi bertambah jumlahnya, kota-kota ini dihuni oleh jumlah penduduk antara 5 juta hingga 8 juta penduduk. Demikian pula pembentukan kota metropolitan mengalami peningkatan, dimana kota-kota tersebut dapat dihuni oleh lebih dari 8 juta orang. Pada beberapa kota metropolitan, jumlah penduduk yang menghuninya diperkirakan sekitar 12 juta hingga 15 juta orang.

Trend dalam pertumbuhan dan perkembangan kawasan perkotaan yang tengah terjadi pada saat sekarang ini, juga diiringi dengan trend perubahan perilaku (dan juga gaya hidup) dari masyarakat kawasan perkotaan yang bersangkutan. Pada saat sekarang ini (dalam memasuki abad 21 / era informasi), perkembangan kawasan perkotaan juga diiringi oleh perkembangan akan tuntutan masyarakat warga perkotaan untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Masyarakat warga kota terlebih masyarakat warga kota metropolitan, pada saat sekarang ini mempunyai tuntutan yang makin tinggi terhadap 'bagaimana kualitas hidup warga kota yang: aman, nyaman, tertib, teratur dan berkualitas'.

Trend perubahan dalam perilaku masyarakat warga kota yang tengah terjadi pada saat sekarang ini, terutama didorong oleh berbagai faktor penyebab. Faktor-faktor penyebab dari perubahan perilaku masyarakat warga kota, diantaranya adalah: (a) terjadinya proses urbanisasi, (b) terjadinya proses 'urbanisme' dalam perilaku warga kota, (c) peningkatan dan perubahan kegiatan ekonomi kota, (d) perkembangan / ketersediaan sarana dan prasarana kawasan perkotaan, (e) perubahan pola hidup dan gaya hidup masyarakat konsumen di kawasan perkotaan, (f) adanya pendapatan (*income*) yang lebih dari kebutuhan dasar, (g) pengaruh teknologi informasi dan mobilisasi yang meningkat dalam masyarakat.

National University of Singapore, melalui Department Building Engineering and Real Estate, mengungkapkan adanya kecenderungan peningkatan tuntutan akan kualitas hidup dari masyarakat warga kota di berbagai tempat / kota-kota di Asia Tenggara. Khususnya untuk kota metropolitan dan (dalam bentuk negara) – kota Singapore, diarahkan untuk direncanakan dan dirancang dengan matang untuk tuntutan jangka waktu yang panjang. Kegiatan perencanaan dan perancangan kota yang dilakukan (di Singapore), pada dasarnya dengan mempertimbangkan tuntutan akan kualitas hidup dari warga kotanya. Oleh karena itu perencanaan, perancangan dan pengembangan kota di Singapore dilakukan secara terpusat melalui URA-Singapore.

Berkaitan dengan meningkatnya tuntutan akan kualitas hidup warga perkotaan, Lim Lan Yuan, dkk. dalam bukunya: *'Urban Quality of Life : Critical Issue and Options'* (1999), mengungkapkan bahwa terdapat issue-isue menarik yang berkaitan dengan peningkatan kualitas hidup warga perkotaan di abad 21 yang perlu untuk diperhatikan sebagai suatu bentuk agenda. Issue-isue dimaksud diantaranya adalah: (a) tempat (*places*) dan bentuk kota-kota global, (b) bentuk- bentuk dari tuntutan kualitas hidup perkotaan, (c) cara pengukuran dari 'kualitas hidup' warga perkotaan, (d) menentukan indikator 'kualitas hidup' warga perkotaan, (e) evaluasi / penilaian dari skala kualitas hidup masyarakat kota, dan (f) metabolisme perkotaan dan investigasi kualitas hidup lingkungan perkotaan.

#### **PERTUMBUHAN - PERKEMBANGAN KAWASAN PERKOTAAN : TREND DAN TANTANGAN DI MASA DEPAN.**

Laju pertumbuhan kawasan perkotaan sejak dekade 1980-an hingga memasuki abad 21, mengalami peningkatan terutama diakibatkan adanya perubahan kehidupan masyarakat rural ke dalam bentuk masyarakat urban. Proses '*urbanisme*' yang terjadi mengiringi pula proses urbanisasi yang terjadi di banyak kota di belahan dunia ini. Daya tarik kehidupan kota, yang didukung oleh meningkatnya kegiatan ekonomi perkotaan, serta adanya dukungan ketersediaan sarana dan prasarana kota, menyebabkan kehidupan kota menjadi menarik untuk masyarakat di sekitarnya. Selain meningkatnya pergerakan penduduk ke kawasan perkotaan, masyarakat kawasan kota dinilai lebih sejahtera dibandingkan dengan kawasan pedesaan.

Demikian pula trend dalam perkembangan kawasan kota (*urban areas*) yang semakin hari semakin meningkat, menyebabkan pula bertumpuknya berbagai kegiatan di kawasan perkotaan yang mempunyai nilai ekonomis. Pada bagian tertentu kota, misalnya pada kawasan pusat kota atau pada bagian sub pusat kota pada faktanya berkembang menjadi kawasan yang banyak berkaitan dengan kegiatan perdagangan serta jasa. Bentuk kegiatan perdagangan dan jasa pada dasarnya merupakan ciri dari masyarakat kawasan perkotaan, dimana di kawasan tersebut banyak didirikan sarana dan prasarana guna kegiatan ekonomi perkotaan.

Kegiatan peremajaan kota atau re-vitalisasi kawasan (pusat) kota serta pengembangan kawasan tertentu kota, yang banyak dilakukan dan diminati para pengembang, pada dasarnya diarahkan untuk membangun atau mendukung kegiatan ekonomi kota yang lebih intensif. Kenaikan harga tanah serta tingginya pajak tanah untuk kawasan pusat kota dimaksud, perlu diiringi dengan usaha-usaha dalam meningkatkan nilai ekonomis pada kawasan kota yang dikembangkan atau diremajakan. Oleh karena itu bentuk-bentuk sarana (fasilitas) yang dibangun pada kawasan pusat kota cenderung ke arah kegiatan

bisnis ekonomi, seperti misalnya: toko-toko, super-market, shopping-mall, pusat grosir dan perdagangan, bank-bank, dsb.

Akibat adanya proses urbanisme yang tengah terjadi pada masyarakat perkotaan, maka kawasan perkotaan-pun mengalami perkembangan menuju kearah yang lebih maju. Bentuk perilaku untuk hidup dan berkegiatan di kawasan perkotaan, pada dasarnya diperlukan mengingat kawasan perkotaan (*urban areas*) merupakan bentuk 'lingkungan buatan' yang dibentuk / didirikan oleh manusia. Batasan serta ambang batas yang dimiliki oleh kawasan perkotaan, pada dasarnya dimiliki sebagai suatu bentuk batasan lingkungan yang perlu untuk diperhatikan dan diindahkan oleh warga penghuninya.

Karakteristik kota-kota besar di belahan dunia yang berkembang menjadi kota metropolitan, ditandai juga oleh bermunculannya kota-kota satelit yang berada di sekeliling kota induknya. Selain terjadi pertumbuhan areal dan perkembangan kawasan pada kota metropolitan, terjadi pula pembentukan pusat-pusat kota (*the centre of city*), yang dalam banyak kenyataan merupakan suatu kawasan yang cukup luas. Untuk beberapa kota metropolitan, kawasan pusat-pusat kota dapat satu atau lebih kawasan yang berkembang sangat pesat. Pusat kota dimaksud banyak dikembangkan dan diarahkan guna keperluan kegiatan bisnis (perdagangan) dan jasa-jasa lainnya.

Seperti kota metropolitan Jakarta, maka dalam pertumbuhan dan perkembangannya terbentuk kawasan pusat kota yang letaknya sangat strategis (dari berbagai arah bagian / wilayah kota), misalnya: kawasan Sudirman, Rusuna Said (Kuningan), MH. Thamrin bahkan kawasan Dr. Satrio (Casablanca) yang menghubungkan antara Sudirman dan Kuningan dengan wilayah lain di kawasan Jakarta Pusat. Kawasan pusat kota yang dinilai strategis dan memiliki nilai ekonomis tinggi, oleh Pemda DKI Jakarta diarahkan untuk keperluan kegiatan Bisnis dan Perdagangan atau yang dikenal sebagai CBD (= *Central Business District*).

Kawasan CBD di kota-kota metropolitan menjadi semakin populer bahkan cenderung menjadi trend atau ikon yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan masyarakat metropolitan. Kawasan CBD selain di Jakarta, juga sudah mulai diperkenalkan di kota-kota Surabaya, Medan, Bandung, Semarang bahkan hingga kota Makassar. Di kawasan CBD inilah akan terlihat perkembangan bangunan-bangunan terkini dan juga arsitektur kiwari, yang menjadi tanda (=ikon) bagi suatu kota metropolitan. Kawasan CBD dikembangkan dan diarahkan pertumbuhannya guna berbagai kegiatan business, perdagangan (lokal, regional bahkan internasional) hingga kegiatan jasa.

Pada bagian tertentu dari kota skala metropolitan, melihat kondisinya yang makin memudar dan tidak terawat, maka pemerintah kota (perlu) mengadakan re-vitalisasi kawasan, terutama diprioritaskan pada kawasan yang berada di pusat-pusat kota. Pertimbangan utama dari dilakukannya kegiatan re-vitalisasi kawasan kota adalah: (1) untuk meningkatkan nilai ekonomis dari kawasan kota tertentu, (2) untuk mengimbangi nilai jual tanah yang tinggi dengan upaya peningkatan kegiatan ekonomi kota yang efisien, dan (3) menghindarkan terjadinya kawasan tertentu kota yang tidak produktif (secara ekonomis) dan terjaganya kegiatan perkotaan yang hidup, semarak dan menarik.

Trend yang tengah terjadi di kawasan-kawasan tertentu kota (terutama kawasan yang dekat atau berada di pusat kota), terlihat dari waktu ke waktu, peningkatan pembangunan sarana-sarana kota yang berupaya untuk mewadahi perubahan 'gaya hidup' di kawasan perkotaan (*urban life-styles*). Sarana-sarana yang didirikan pada dasarnya juga mengikuti atau mengiringi pola perilaku serta perubahan yang terjadi dalam gaya hidup masyarakat



kawasan perkotaan khususnya kota metropolitan. Munculnya jenis atau macam bangunan, atau dalam istilah arsitektur dikenal dengan typologi bangunan, dapat diamati kelahiran dan kemunculannya pada periode waktu tertentu serta kaitannya dengan pola gaya hidup kawasan perkotaan.

Jenis atau macam bangunan yang banyak dan marak muncul di kawasan pusat kota atau kawasan perkotaan, dapat ditelaah sesuai dengan perkembangan gaya hidup masyarakat metropolitan. Misalnya kita kenal bangunan-bangunan: *café* (*kafetaria*), *resto* (*restorant* / *rumah makan*), *factory-outlet*, *fashion center*, *super-mall*, *hiper-market*, *shopping centre*, *fitness centre and spa*, *rumah-toko* (*ruko*), *rumah-kantor* (*rukan*), *bank-bank* (beserta kelengkapan ATM-nya), *kantor bursa efek* atau *bursa saham*, *sineplex*, dsb. Jenis atau macam bangunan yang sering dan terus muncul di kawasan perkotaan, jelas berbeda jauh dengan jenis atau macam bangunan yang ada di kawasan lainnya.

Di kota-kota metropolitan, juga terlihat bermunculan kawasan-kawasan baru yang berkembang terutama yang diperuntukan bagi fungsi atau kegiatan bisnis atau perdagangan. Demikian pula oleh karena adanya dorongan perilaku masyarakat kota yang cenderung konsumtif, maka para investor (*penyandang dana*) melihat peluang untuk mewadahi kegiatan-kegiatan perdagangan dan jasa yang dibutuhkan sebagian besar warga kawasan perkotaan. Bahkan bukan hanya sebatas bangunan-bangunan, tetapi juga melingkupi sarana-sarana (*fasilitas*) beserta kelengkapannya, dan berkembang hingga ke skala kawasan atau distrik. Kawasan-kawasan dengan luas areal yang cukup besar (0,6 Ha hingga 2-3 Ha) terus berkembang, dijadikan kawasan perdagangan / bisnis serta jasa.

Sebagai contoh misalnya, untuk kota Jakarta Raya khususnya di bagian-kota / wilayah Jakarta Selatan, *café-café* dan *resto* banyak bermunculan di kawasan Cilindak, Cipete/Fatmawati, Mampang Prapatan, Kemang, dsb. *Café-café* atau *resto* yang dibangun pada dasarnya selain menjual menu masakan yang khas, juga para pemiliknya menjual suasana *café* atau *resto* dimaksud dengan tema-tema yang khusus / unik. Di kota Bandung, misalnya banyak bermunculan *café-café* serta *resto* di kawasan tertentu kota, seperti : Koridor jalan Riau, jalan Dago (Bawah), jalan Naripan, jalan Burangrang, dsb. Selain warga kota yang menyukai wisata kuliner, menu masakan tertentu yang secara spesifik juga digemari oleh warga kota dari daerah lain yang sengaja berkunjung / berwisata.

Sarana-sarana perbelanjaan yang berskala kawasan (*distrik*), banyak bermunculan sebagai bagian dari upaya mewadahi kebutuhan akan wisata belanja. Di kota Bandung, misalnya kita kenal berbagai kawasan perbelanjaan yang khusus dikembangkan oleh pihak investor, seperti: PVJ (*Paris van Java*), Cihampelas Walk, BSM (*Bandung Super Mall*), Balubur Plaza, Riau Junction, Bee Mall, Bandung Trade Mall (*BTM*), dsb. Khusus untuk kota Bandung, kegiatan ber-belanja terutama pakaian (*fashion*) dan wisata makanan (*culiner*) menjadi daya tarik tersendiri karena dinilai khas dan unik.

### **INDUSTRI PROPERTI DAN PENGEMBANGAN KAWASAN KOTA.**

Dengan makin tumbuh dan berkembangnya kawasan perkotaan, kota-kota besar terus berkembang ke arah kota metropolitan, daya tarik nilai ekonomi dari kawasan perkotaan mulai dilirik dan diminati oleh para investor (*penyandang dana*). Kebutuhan akan sarana-sarana kota yang makin meningkat terutama untuk kegiatan bisnis berupa perdagangan dan jasa, semakin hari semakin dibutuhkan dan sekaigus diminati para pengembang (*developers*). Karena itu dengan meningkatnya pertumbuhan dan perkembangan kota,

para pengembang kawasan atau ‘developers’ makin tumbuh subur terutama mereka yang berkegiatan di kota-kota besar bahkan di kota metropolitan.

Industri properti atau yang dikenal dengan sektor industri yang berkaitan langsung dengan upaya pengembangan lahan (tanah) dan kawasan, pada banyak negara, dijadikan sektor industri yang menjadi ujung-tombak dalam pengembangan kawasan khususnya kawasan perkotaan. Daya tarik nilai ekonomi suatu kawasan atau ‘distrik’ didukung oleh permintaan / kebutuhan akan berbagai jenis sarana-sarana kota, menyebabkan industri properti makin marak bermunculan. Terlebih jika kita lihat terjadi pula perubahan pola dan gaya hidup dari masyarakat kawasan perkotaan, menyebabkan kota-kota semakin subur untuk berkembangnya berbagai fasilitas.

Industri properti yang berkaitan langsung dengan upaya rancang-bangun bangunan dan gedung-gedung serta upaya mengolah dan mengembangkan lahan (tanah) menjadi sarana / bangunan dan kawasan yang ‘menarik’ – keberadaannya lekat dengan potensi kawasan perkotaan. Industri properti melalui para pengembang (*developers*), mempunyai tujuan utama melakukan reka-rancang-bangun bangunan atau gedung atau kawasan sehingga dapat lebih aman, nyaman dan tertib serta teratur bagi para penghuninya. Kemampuan profesional reka-rancang-bangun tersebut diatas, ditopang oleh kemampuan analisa ekonomi dan analisa pasar, menjadikan industri properti sebagai ujung tombak pengembangan kawasan kota yang sangat handal.

Karakteristik industri properti yang tumbuh dan berkembang untuk membangun dan mengembangkan kawasan perkotaan khususnya kawasan metropolitan, antara lain dicirikan sebagai berikut: (a) mempunyai jumlah modal atau kapital yang sangat besar, (b) mempunyai jejaring kerja (*networking*) yang luas dan kuat terutama dengan pihak pemerintah daerah / kota, (c) dipercaya karena memiliki sumber daya manusia karena tuntutan kerja profesional di bidangnya, (d) mempunyai daya tarik ‘produk’ karena mengikuti ‘trend-trend’ masyarakat kawasan perkotaan, dan (e) memiliki kapabilitas atau kemampuan manajerial untuk mengelola kawasan yang cukup luas.

Industri properti melalui para pengembang (*developers*) pada dasarnya tidak dapat lepas dari jejaring dengan pihak-pihak tertentu yang mengarahkan pengembangan kawasan perkotaan. Secara umum, para pelaku industri properti mesti-lah memiliki jejaring dan hubungan yang cukup baik seperti dengan : Pemerintah Daerah / Kota, antara lain: Bappeko, Dinas Tata Kota, Dinas Pengawasan Bangunan, BPN, dsb., Asosiasi Profesi terkait, antara lain: REI (Asosiasi Real-Estate Indonesia), IAI (Ikatan Arsitek Indonesia), IAP (Ikatan Ahli Perencanaan), TPAK (Team Penasehat Arsitektur Kota), dsb.

Keberadaan industri properti, khususnya di kota-kota besar bahkan kota metropolitan, keberadaan dan perannya cukup besar, terutama dalam membantu dan mendukung kegiatan pengembangan kawasan perkotaan. Kegiatan peremajaan kembali (*re-vitalization*) kawasan kota dan juga kegiatan pembangunan kembali (*re-development*) kawasan-kawasan tertentu kota, pada dasarnya perlu didukung oleh keberadaan industri properti melalui para pengembang kawasan yang handal dan terpercaya. Keberhasilan upaya pengembangan kawasan kota, dari sisi profesionalitas reka-rancang-bangun kawasan, sangat ditentukan oleh pengalaman langsung para industri properti di kancah lapangan.

Berkaitan dengan meningkatnya tuntutan akan kualitas hidup warga perkotaan, Lim Lan Yuan, dkk. dalam bukunya: ‘*Urban Quality of Life : Critical Issue and Options*’ (1999), mengungkapkan bahwa terdapat issue-isue menarik yang berkaitan dengan peningkatan

kualitas hidup warga perkotaan di abad 21 yang perlu untuk diperhatikan sebagai suatu bentuk agenda. Isue-isue dimaksud diantaranya adalah: (a) tempat (places) dan bentuk kota-kota global, (b) bentuk- bentuk dari tuntutan kualitas hidup perkotaan, (c) cara pengukuran dari 'kualitas hidup' warga perkotaan, (d) menentukan indicator 'kualitas hidup' warga perkotaan, (e) evaluasi / penilaian dari skala kualitas hidup masyarakat kota, dan (f) metabolisme perkotaan dan investigasi kualitas hidup lingkungan perkotaan.

### **GAYA HIDUP (LIFE-STYLE) METROPOLITAN: SUATU TREND DAN TUNTUT-AN MASA DEPAN.**

Ada apa dengan 'gaya hidup' kawasan perkotaan? Dan ada apa dengan 'gaya hidup' metropolitan? Untuk menjawab hal diatas, ada baiknya kita menyimak satu buku yang menarik, yang berjudul: *Urban Quality of Life : Critical Issues and Options* (1999), dari School of Building And Real-Estate, National University of Singapore, yang mengungkapkan bahwa dalam kehidupan masyarakat kota-kota besar, warga masyarakat kota cenderung memiliki tuntutan kualitas hidup yang lebih tinggi. Bukan saja menyangkut ketersediaan sarana-sarana umum perkotaan, tetapi warga masyarakat kota cenderung menuntut adanya keamanan, kenyamanan dan kualitas hidup yang lebih baik di kawasan perkotaan.

Menilik keadaan dan perkembangan dari masyarakat kawasan perkotaan dengan pola dan gaya hidupnya, maka kita perlu pula mengamati bagaimana pola perilaku dari masyarakat kawasan perkotaan dimaksud. Tokoh filsafat post-modernis yang terkemuka, yaitu Jean Baudrillard, mengatakan bahwa memasuki era informasi yang dikenal sebagai era post-modernis, generasi muda yang dikenal sebagai 'generasi-Y' mempunyai kecenderungan pola hidup yang konsumtif. Terlebih bagi masyarakat kawasan kota-kota besar (dan terlebih masyarakat kota metropolitan), dengan pendapatan per-kapita yang diatas rata-rata penduduk kota, cenderung untuk mengisi waktu luang dengan ber-belanja (= 'mengeluarkan uang') demi salah satu tujuannya yaitu 'menikmati hidup'.

Filsuf Jean Baudrillard juga berpendapat bahwa problem atau masalah dalam kapitalisme kontemporer adalah bersifat konsumen atau masa produktif yang tidak lama (jangka pendek), juga terdapat kontradiktif (dalam masyarakat) yang mengangkat produktifitas secara virtual versus dorongan kebutuhan akan menggunakan/memakai produk. Sangat penting dalam system kapitalisme kontemporer adalah bagaimana mengontrol tidak hanya mekanisme produksi, tetapi juga menyangkut 'kebutuhan-kebutuhan akan permintaan (*demand*). Karena itu bagi masyarakat metropolitan, waktu luang yang dipergunakan oleh masyarakat menengah di perkotaan cenderung untuk digunakan secara konsumtif.

Menurut Tardiyana (2006), mengatakan bahwa kebutuhan untuk mengkonsumsi ini tidak dating begitu saja. Kebutuhan-kebutuhan (tingkat tersier) ini merupakan sebuah proses simulasi dan pencitraan yang kompleks. Dalam proses pencitraan ini juga menggunakan hasrat atau menyalurkan keinginan manusia sebagai sesuatu yang paling penting dan bersifat pribadi. Karena itu hasrat akan keinginan untuk memiliki sesuatu (dengan cara membeli) – diekspose dalam kemasan iklan, mass media hingga trend 'gaya hidup' yang menjadi tuntutan dari masyarakat warga metropolitan. Belanja (shopping), nongkrong-nongkrong di tempat 'tertentu', dsb. bukan lagi sebatas suatu kebutuhan tetapi menjadi semacam gaya hidup.

Gaya hidup metropolitan pada dasarnya dimotori oleh kelompok masyarakat menengah (atas) dimana mereka sudah bekerja keras (sebagai profesional), dan dibayar dengan pendapatan yang lebih, mereka menginginkan 'sedikit' menikmati hidup. Uang yang mereka dapatkan dari penghasilan, mereka gunakan selain untuk memenuhi kebutuhan dasar, mereka juga sudah sampai taraf mengkonsumsi kebutuhan tingkat tersier. Gaya hidup metropolitan ini, kemudian berkembang menjadi trend atau ikon bagi kalangan profesional muda yang mendiami kawasan metropolitan.

Gaya hidup yang biasa mengunjungi café-café (kafetaria) atau resto-resto (rumah-makan), pada dasarnya menjadi semacam trend (sejak Indonesia mengalami krisis moneter pertengahan 1998 - 2003 yang lalu). Dengan ada sedikit uang di saku, mereka menginginkan menu atau jenis masakan yang sedikit 'berbeda' dari makanan yang biasa dibuat di rumah mereka, selain itu pada akhir minggu (hari sabtu & Minggu) mereka mencoba menikmati 'suasana' yang lain. Demikian pula dari sisi penyedia sarana (café dan resto), mereka berlomba untuk secara kompetitif menyediakan menu makanan yang khas serta menjual 'suasana' yang unik dan berbeda.

Gaya hidup metropolitan yang berkembang subur pada saat belakangan ini, pada dasarnya tumbuh mengikuti trend yang berkembang di kawasan perkotaan. Berbagai bentuk sarana atau fasilitas, jika kita perhatikan dari tipologi bangunan, sangat marak dan tumbuh subur dibandingkan dengan tipologi bangunan yang lain. Gaya hidup di kawasan metropolitan ini, mendorong berbagai jenis sarana atau fasilitas untuk tumbuh subur, seperti misalnya: café-café (kafetaria), resto-resto (restorant), shopping-mall, fashion-shop, super-market, hiper-market, lounge, fitness centre and spa, butik hotel, dan sebagainya.

Akhirnya, kita sadar bahwa keberadaan arsitektur atau bangunan-bangunan yang berada di kawasan perkotaan, jika kita simak lebih banyak mengakomodasi kebutuhan akan berbelanja, perdagangan hingga pemenuhan gaya hidup kalangan masyarakat kota. Arsitektur melalui bentuk, fungsi hingga kepembentukan 'suasana ruang' yang melibatkan: bahan-bahan, teknik-teknologi hingga cahaya dan warna, dibuat dan diekspose guna memenuhi kebutuhan hidup warga masyarakat perkotaan. Citra dan ekspresi arsitektural pada bangunan-bangunan di kawasan perkotaan cenderung dibuat menjadi 'trend' dan sekaligus 'ikon' yang dijual sebagai penanda dari kota-kota yang bersangkutan.

## 2. PENUTUP DAN KESIMPULAN

Pertumbuhan dan perkembangan kawasan kota semakin hari semakin meningkat dan menyebabkan pula bertumpuknya berbagai kegiatan di kawasan perkotaan yang mempunyai nilai ekonomis. Pada bagian tertentu kota seperti kawasan pusat kota atau pada bagian sub pusat kota pada kenyataannya berkembang menjadi kawasan yang banyak berkaitan dengan kegiatan ekonomi kota terutama: sektor perdagangan serta jasa. Bentuk kegiatan sektor perdagangan dan jasa ini merupakan ciri khas dari masyarakat kawasan perkotaan (*urban society*), dimana di dalam kawasan tersebut banyak didirikan sarana dan prasarana guna kegiatan ekonomi perkotaan.

Trend yang tengah terjadi di kawasan tertentu kota (terutama kawasan yang dekat dan berada di pusat kota), terlihat dari waktu ke waktu mengalami peningkatan perkembangan. Terlihat secara nyata peningkatan pembangunan sarana-sarana kota yang berupaya untuk mewadahi kebutuhan warga masyarakat perkotaan dan juga mengakomodasi adanya perubahan 'gaya hidup' di kawasan perkotaan (*urban life-styles*). Sarana-sarana yang didirikan juga mengikuti atau mengiringi pola perilaku serta

perubahan yang terjadi dalam gaya hidup masyarakat kawasan perkotaan - khususnya warga kota metropolitan. Secara typology, dapat diamati jenis atau macam bangunan yang pada saat belakangan ini sangat marak dan tumbuh subur – seiring dengan tuntutan gaya hidup metropolitan.

Industri properti yang dikenal dengan sektor yang berkaitan langsung dengan upaya pengembangan lahan dan kawasan, pada banyak negara, dijadikan sektor usaha yang menjadi ujung-tombak dalam pengembangan kawasan khususnya kawasan perkotaan. Daya tarik dari nilai ekonomi suatu kawasan atau 'distrik' didukung oleh permintaan / kebutuhan dari berbagai jenis sarana kota, menyebabkan industri properti makin marak bermunculan. Hal ini terlihat pada berbagai jenis sarana yang didirikan juga pada kenyataannya mengikuti pula perubahan pola dan gaya hidup masyarakat kawasan perkotaan.

Industri properti yang berkaitan langsung dengan upaya rancang-bangun bangunan atau gedung-gedung serta upaya dalam mengolah dan mengembangkan lahan atau kawasan, menjadi sector usaha yang 'menarik'. Keberadaan industri properti melalui perusahaan pengembang (*developers*) – keberadaannya lekat dengan potensi kawasan perkotaan. Industri properti melalui perusahaan pengembang, mempunyai tujuan utama melakukan kegiatan reka-rancang-bangun terhadap bangunan atau gedung hingga kawasan (*district*) sehingga dihasilkan lingkungan binaan yang lebih aman, nyaman, tertib dan teratur bagi para penghuninya. Kemampuan professional reka-rancang-bangun tersebut, ditopang kemampuan analisa ekonomi dan analisa pasar yang cermat, menjadikan industri properti sebagai ujung tombak kegiatan pengembangan kawasan kota yang sangat handal.

Gaya hidup metropolitan yang berkembang marak pada waktu belakangan ini, pada dasarnya tumbuh mengikuti trend yang berkembang di kawasan perkotaan. Berbagai bentuk sarana atau fasilitas, jika kita perhatikan dari tipologi bangunan, sangat marak dan tumbuh subur dibandingkan dengan tipologi bangunan yang lain. Gaya hidup metropolitan ini, mendorong berbagai jenis sarana atau fasilitas untuk tumbuh subur / marak dibandingkan dengan yang lain, seperti misalnya: café-café (kafetaria), resto-resto (restaurant), shopping-mall, fashion-shop, super-market, hiper-market, lounge, fitness centre and spa, butik hotel, dan sebagainya.

Keberadaan arsitektur atau bangunan-bangunan yang berada di kawasan perkotaan, jika kita simak lebih banyak mengakomodasi kebutuhan berbelanja, perdagangan hingga pemenuhan gaya hidup kalangan masyarakat kota. Arsitektur melalui bentuk, fungsi hingga proses pembentukan 'suasana ruang' yang melibatkan: bahan-bahan, teknik-teknologi hingga cahaya dan warna, dibuat dan diarahkan guna memenuhi kebutuhan warga masyarakat perkotaan. Pembentukan 'suasana' serta citra dan ekspresi arsitektural pada bangunan-bangunan di kawasan perkotaan (*urban areas*) cenderung dibuat menjadi 'trend' dan sekaligus 'ikon' yang dijual sebagai penanda dari kota-kota yang bersangkutan.

### 3. DAFTAR KEPUSTAKAAN.

1. Hall, Peter & Pfeiffer. Ulrich, (2000): *Urban Future 21: A Global Agenda For Twenty First Century Cities*, E and FN Spon, Publisher, London.
2. Haryadi & B. Setiawan, (1995): *Arsitektur–Lingkungan dan Perilaku (Suatu Pengantar, Teori, Metodologi & Aplikasi)*, Ditjen Pendidikan Tinggi – Depdikbud, Jakarta.

3. Lim Lan Yuan, cs. (editor), (1999): *Urban Quality of Life : Critical Issues and Options*, School of Building And Real-Estate, National University of Singapore, Singapore.
4. Spreiregen, Paul D., (1965): *Urban Design: The Architecture Of Towns And Cities*, Mc. Graw Hill Book, Company, New York
5. Tardiyana, D. Achmad, (2006) : *Arsitektur : Waktu Luang dan Gaya Hidup Metropolis*, Majalah Skala, Maret 2006, Jakarta.
6. Udjiyanto Pawitro, (2010): *Perkembangan 'Arsitektur Ikonik' Saat Ini Dan Pendekatan Perancangan Ikonik Arsitektur Dalam Membangun Identitas Kota*, (Makalah), Seminar Nasional 'Arsitektur Ikonik' – Jurusan Teknik Arsitektur FT Universitas Marwadewa, Denpasar.

# THE CONCEPT OF LIVABILITY AS A BASE IN OPTIMIZING PUBLIC SPACE

## Case Study : Solo City Walk – Jalan Slamet Riyadi, Solo

Padmana Grady Prabasmara<sup>1</sup>, T. Yoyok Wahyu Subroto, Ir. M.Eng, Ph.D.<sup>2</sup>,  
M. Sani Roychansyah, ST., M.Eng., D.Eng.<sup>3</sup>

Email : padmana.grady@gmail.com<sup>1</sup>

### ABSTRACT

*A public space in a city functions as a place to meet, to gather, and to interact with each other for religious, trading, and governing purposes as well as a place to share the citizens' aspirations. Besides its traditional function as a meeting point, a public space (including open space) is also used as an identity of a city. Thus, many cities use public space as a symbol as well as its center of social interactions. Located on the corridor of Jalan Slamet Riyadi, Solo, the pedestrian way "Solo City Walk", is supposed to represent the neighborhood character with its livable public space. To optimize Solo City Walk is to relate it with the 'lively act' life existed on the pedestrian way.*

*This paper, therefore, is to evaluate the concept applied on Solo City Walk as an optimum project which was designed to recreate the ever-existed public space in the past time. The project used the concept of "srawung warga" (community sharing) – a concept to invite citizens to go out and to do their activities in the public space. This research uses field observation method by mapping the behavior of pedestrians and activities carried out on Solo City Walk. The mapping shows several sites which have either high or low activity levels. To identify the areas' livability, the street is divided into five sections. The sections are measured approximately one kilometer and regarded to share similar criteria.*

*The result of study gives an evaluation to the accomplishment of the concept of livability applied on Solo City Walk. The section having high livability shows highly-concentrated users, various activities, and attractive functions. Accordingly, this section will be used as a guideline in optimizing other sections which are considered less-livable.*

**Keywords:** public space, livable, lively act, evaluate, optimize

## 1. PENDAHULUAN

Kota merupakan sebuah tempat yang dapat dipandang dan dinilai dari berbagai sudut pandang untuk menggambarkan keaktifan, keberagaman, dan kompleksitas kehidupan di dalamnya sebagai wadah aktivitas manusia. Sebagai salah satu unsur terpenting dalam struktur ruang suatu kota, ruang publik menjadi sebuah tempat yang tumbuh sebagai hasil interaksi heterogenitas budaya yang hidup dalam masyarakat. Dalam konteks ini, ruang publik menjadi tempat pertemuan antar berbagai kelompok masyarakat dan individu. Oleh karena itu, perencanaan sebuah kota perlu memperhatikan kompleksitas komponen-komponen kota tersebut demi menjamin ketersediaan ruang bagi kehidupan kota dan efektivitas kegunaan kota.

Kota Surakarta, atau yang lebih dikenal dengan nama Solo, memiliki karakter perkembangan yang menonjol dari segi sosial budaya dan perekonomian. Kota ini memiliki nilai yang strategis di Jawa Tengah, terutama bagi kota-kota di sekitarnya, seperti Yogyakarta, Semarang, dan Surabaya. Dari jaman terbentuknya, kota Solo menjadi pusat kebudayaan dan perekonomian sejalan dengan kehidupan politik yang kental dengan



adanya beberapa tempat seperti Kraton Solo, Kraton Mangkunegaran, Pasar Gedhe, Taman Sriwedari, dan Laweyan.

Makalah ini mendiskusikan konsep livabilitas yang mendasari optimalisasi ruang publik, khususnya kawasan *Solo City Walk* yang menjadi objek kajian. Pembahasan akan dilakukan pada salah satu dari lima penggal jalan Slamet Riyadi yang menjadi sampel data dalam kajian ini. Kajian ini juga bersifat evaluatif, maka simpulan yang diambil dari studi yang dilakukan hanya akan mengevaluasi penerapan konsep livabilitas dalam upaya optimalisasi ruang publik di kawasan tersebut.

## 2. SOLO CITY WALK DAN KONSEP AWALNYA

Pembangunan kawasan *Solo City Walk* didasarkan pada Peraturan Daerah No. 8 tahun 1993 – 2013 tentang Tata Ruang. Pemerintah Kota Solo bermaksud menyediakan sebuah ruang publik dan tempat interaksi masyarakat dan wisatawan dengan menghadirkan kenangan Solo tempo dulu. Menurut informasi dari Dinas Tata Kota Solo, tujuan pembangunan *Solo City Walk* adalah untuk mengembalikan fungsi tata ruang daerah tersebut, terutama sebagai pusat perekonomian. Di masa yang akan datang, fungsi-fungsi jalur cepat, jalur lambat dan ruang terbuka akan lebih dimaksimalkan.

Konsep awalnya, *Solo City Walk* adalah kawasan khusus bagi pejalan kaki, dengan titik tolak perencanaan berupa *pedestrian mix*. Jalur pedestrian selain digunakan sebagai koridor pejalan kaki juga sebagai akses keluar masuk alat transportasi penghuni. Lokasi yang direncanakan adalah di jalur lambat sisi selatan Jalan Slamet Riyadi dan sisi timur Jalan Jenderal Soedirman. Pembangunan kawasan ini dilakukan secara bertahap mulai dari Purwosari hingga Gladhak dan diteruskan sampai Pasar Gedhe. *Solo City Walk* terbagi menjadi beberapa segmen yang masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain.

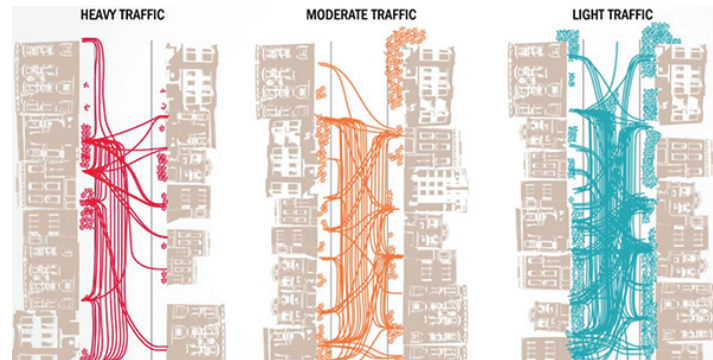
*Solo City Walk* dibangun berdasarkan falsafah *Srawung Warga* – sebuah falsafah yang bertujuan untuk mengajak warga keluar dan melakukan aktivitas di ruang publik. *Solo City Walk* merupakan sebuah proyek yang bertujuan untuk mengembalikan kehidupan ruang publik yang pernah ada dalam aktivitas masyarakat Solo di waktu lampau. Untuk memantapkan konsep tersebut, akan dibangun beberapa point of interests (objek penarik perhatian) di tiap perempatan atau pergantian segmen yang bertujuan untuk menghindari kejenuhan pola dan tata ruang. Untuk area pejalan kaki, digunakan variasi *paving block* yang berbeda pada setiap segmen dari segi motif dan bentuk.

## 3. KAJIAN TEORI

Menurut sosiolog Jane Jacobs, kota-kota yang '*livable*' memiliki nilai-nilai urbanitas yang berkembang baik dan ruang interaksi sosial masyarakat urban yang utama sering kali justru bertempat di koridor jalan kota yang difungsikan sebagai ruang publik masyarakat setempat. Sedangkan menurut Jacobs (1961), jalan yang masuk dalam klasifikasi '*great streets*', biasanya selalu memiliki kualitas spasial istimewa dan sukses merangsang warga kota, untuk turun berinteraksi sosial dan beraktivitas urban yang sehat dan menyenangkan tanpa harus mengeluarkan biaya.

Konsep livabilitas yang digunakan dalam makalah ini diajukan oleh Donald Appleyard yang meneliti tiga ruas jalan yang berbeda di San Fransisco yang dianggap identik dari berbagai segi, kecuali tingkat kepadatan di masing-masing jalan. Kajian Appleyard menghasilkan data empiris yang menunjukkan bahwa keberadaan kendaraan dan implikasi yang ditimbulkan dalam hal bahaya, kebisingan dan polusi telah menurunkan kualitas hidup masyarakat di sekitar jalan tersebut. Appleyard membandingkan tingkat interaksi sosial dan

bagaimana masyarakat yang tinggal di lingkungan sekitar tiga jalan tersebut memiliki persepsi mengenai konsep territorial dan jalan tempat tinggal mereka dengan menggunakan berbagai macam grafik dan gambar. Konsep *livable street* yang diajukan oleh Appleyard membahas pengaruh lingkungan jalan terhadap kehidupan sosial masyarakat kota. Konsep ini menekankan adanya kemungkinan untuk memiliki keselamatan, keamanan dan kontak sosial yang lebih besar di lingkungan jalan sekitar tempat tinggal dimana kondisi jalan dan lalu lintas mempengaruhi kepuasan masyarakat secara langsung.



**Gambar 1.** Klasifikasi Ruang Jalan, Donald Appleyard, 1969.

Konsep livabilitas dipilih dalam kajian makalah ini karena konsep ini memungkinkan penulis untuk mengevaluasi penerapan konsep 'srawung warga' dalam pembangunan dan penggunaan *Solo City Walk* baik oleh pemerintah maupun oleh warga masyarakat sekitar. *Solo City Walk* yang berada di sepanjang Jalan Slamet Riyadi memiliki perbedaan karakter yang cukup menonjol yang bergantung pada tingkat kepadatan jalan Slamet Riyadi. Penerapan konsep livabilitas terutama digunakan untuk mengkaji tingkat interaksi masyarakat di kawasan *Solo City Walk* pada waktu dan aktivitas yang berbeda.

#### 4. METODE PENELITIAN

Tujuan akhir makalah ini adalah untuk mengevaluasi konsep livabilitas pada kawasan *Solo City Walk*, khususnya pada Penggal 2 di kawasan Gendhengan – Sriwedari. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat dua hal yang harus dicapai lebih dahulu, yaitu:

1. Untuk mengidentifikasi sebaran pola dan tingkat livabilitas di kawasan jalur pedestrian "*Solo City Walk*".
2. Mengetahui dan mendapatkan faktor – faktor yang mempengaruhi tingkat livabilitas ruang publik di kawasan jalur pedestrian "*Solo City Walk*".

Data yang digunakan dalam makalah ini berkaitan dengan karakter kawasan *Solo City Walk*. Karakter yang akan diangkat berkaitan dengan aktivitas pelaku-pelaku pengguna jalur pada kawasan tersebut, terutama kualitas jalur pejalan kaki. Dalam makalah ini, penulis akan mendiskusikan Penggal Gendhengan – Sriwedari dan aktivitas yang ada di atasnya. Kajian dilakukan melalui dua tahapan:

##### 1. *Time Budget*

Pada tahap *time-budget*, penulis mengidentifikasi berbagai aktivitas yang dilakukan di Penggal 2 beserta waktu pelaksanaannya.

## 2. *Place-centered mapping*

Pada tahap ini, penulis membuat sketsa tempat yang meliputi seluruh unsur yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pejalan kaki.

## 5. PEMBAHASAN

Dalam studi ini, Jalan Slamet Riyadi dibagi ke dalam 5 penggal yang masing-masing sepanjang kurang lebih 1 kilometer. Penggal yang digunakan sebagai objek kajian secara khusus dalam makalah ini adalah penggal 2 yang berada di kawasan Gendhengan – Sriwedari. Menurut data yang diperoleh dari Dinas Tata Kota Solo, kawasan Gendhengan-Sriwedari mempunyai beberapa bangunan kuno di dalamnya; seperti Gereja, Loji Gandrung, bangunan bekas Kodim, perkantoran, Pertokoan (SGM), dan restoran (Adem Ayem dan Wong Solo). Orientasi ini juga didukung oleh karakter ruang jalan yang sangat sesuai karena jalan yang ada merupakan jalan lebar.

Pemilihan penggal Gendhengan – Sriwedari sebagai sampel data yang digunakan dalam pembahasan makalah ini dilakukan secara acak. Peta pemakaian ruang publik di penggal 2 dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 2.** Titik Pengamatan Pemakaian Ruang Publik di Penggal Gendhengan – Sriwedari

Untuk mengetahui gambaran aktivitas pelaku pengguna jalur pada kawasan tersebut, penulis mengidentifikasi aktivitas yang terjadi berdasarkan waktu pelaksanaan masing-masing aktivitas tersebut (Tabel 1 dan 2). Waktu pelaksanaan aktivitas dibagi menjadi tiga bagian besar yaitu, selama hari kerja (Senin-Jumat), akhir pekan (Sabtu dan Minggu), dan hari libur. Selanjutnya penulis melihat waktu aktivitas dari jam ke jam.

**Tabel 1.** Waktu Pemakaian Ruang Publik di Penggal Gendhengan – Sriwedari

	00.00	01.00	02.00	03.00	04.00	05.00	06.00	07.00	08.00	09.00	10.00	11.00	12.00	13.00	14.00	15.00	16.00	17.00	18.00	19.00	20.00	21.00	22.00	23.00	24.00
pejalan kaki																									
kaki lima (makanan)																									
parkir motor																									
parkir mobil																									
parkir becak																									
sepeda																									

Tabel 1. Waktu beraktivitas di hari kerja

	00.00	01.00	02.00	03.00	04.00	05.00	06.00	07.00	08.00	09.00	10.00	11.00	12.00	13.00	14.00	15.00	16.00	17.00	18.00	19.00	20.00	21.00	22.00	23.00	24.00
pejalan kaki																									
kaki lima (makanan)																									
parkir motor																									
parkir mobil																									
parkir becak																									
sepeda																									
lari																									
live music																									
live performance																									
main bola																									
sepatu roda																									
klub anjing																									
klub climbing																									
klub tenis meja																									
badminton																									
skateboard																									

Tabel 1. Waktu beraktivitas di akhir pekan

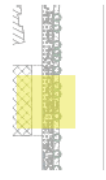


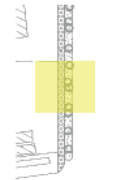


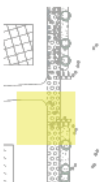


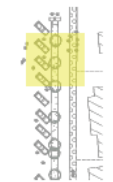
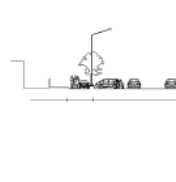

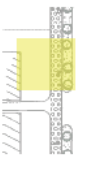


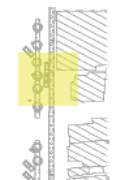


	00.00	01.00	02.00	03.00	04.00	05.00	06.00	07.00	08.00	09.00	10.00	11.00	12.00	13.00	14.00	15.00	16.00	17.00	18.00	19.00	20.00	21.00	22.00	23.00	24.00
pejalan kaki																									
kaki lima (makanan)																									
parkir motor																									
parkir mobil																									
parkir becak																									
sepeda																									
lari																									
live music																									
live performance																									

Tabel 1. Waktu beraktivitas di hari libur

Tabel 1 menunjukkan pada akhir pekan terjadi peningkatan jumlah aktivitas terutama pada jam 6 sampai dengan jam 9 pagi. Hal tersebut berkaitan dengan penutupan sebagian jalan Slamet Riyadi selama waktu tersebut agar dapat dimanfaatkan warga untuk berinteraksi dan beraktivitas, baik secara individu maupun kelompok.

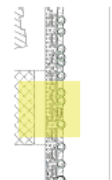
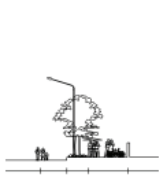

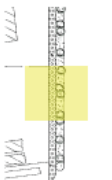
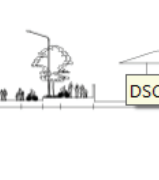
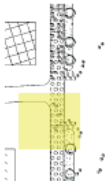
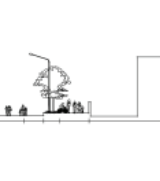



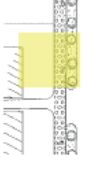


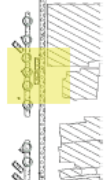

Terdapat 6 buah titik pengamatan di Penggal Gendhengan - Sriwedari, yang dipilih untuk dilakukan kajian lebih lanjut. Keenam buah titik tersebut juga diambil secara acak namun tetap menggambarkan karakteristik penggunaan ruang publik di sepanjang penggal tersebut. Gambar 2 menyajikan tabel pemakaian ruang publik di masing-masing titik pengamatan.

**Tabel 2.** Pemakaian Ruang Publik di Penggal Gendhengan – Sriwedari pada Hari Kerja

No	Denah	Potongan	Deskripsi	No	Denah	Potongan	Deskripsi
1			 Pengalihan fungsi sebagian jalur pejalan kaki sebagai tempat aktivitas kaki lima dan parkir mengurangi ruang gerak pejalan kaki.	4			 Tidak ada pengalihan fungsi jalur pejalan kaki. Aktivitas pejalan kaki rendah.
2			 Pengalihan fungsi jalur pejalan kaki untuk aktivitas parkir kendaraan. Tidak ada aktivitas pejalan kaki.	5			 Penggunaan jalur lambat untuk aktivitas parkir kendaraan. Ruang gerak pejalan kaki terganggu akses masuk dari jalan raya dan aktivitas kaki lima.
3			 Jalur pejalan kaki tidak digunakan. Tidak ada aktivitas pejalan kaki. Tidak ada pengalihan fungsi jalur pejalan kaki.	6			 Penggunaan jalur lambat untuk aktivitas parkir kendaraan. Ruang gerak pejalan kaki terganggu akses masuk dari jalan raya dan aktivitas kaki lima.

Tabel 2 di atas menunjukkan pada beberapa titik pengamatan (TP 1 dan 2) terjadi pengalihan fungsi sebagian jalur pejalan kaki sebagai tempat aktivitas parkir kendaraan dan kaki lima. Hal tersebut mengakibatkan ruang gerak pejalan kaki menjadi berkurang. Titik pengamatan 3 dan 4 menunjukkan jalur pejalan kaki yang tetap pada fungsinya semula, namun aktivitas pejalan kaki di kedua titik tersebut sangat rendah, bahkan hampir tidak ada. Sedangkan, titik pengamatan 5 sebagai ruang kaki lima dan parkir kendaraan, sehingga mengganggu ruang gerak pejalan kaki. Titik pengamatan 6 menunjukkan penggunaan sebagian jalur lambat sebagai akses masuk kendaraan dari jalan raya, sehingga mengganggu ruang gerak pejalan kaki.

**Tabel 3.** Pemakaian Ruang Publik di Penggal Gendhengan – Sriwedari pada Hari Minggu

Tabel Pemakaian Ruang Publik di Jalan Slamet Riyadi, Solo						
No	Denah	Potongan	Deskripsi	No	Denah	Deskripsi
1			 Pengalihan fungsi sebagian jalur pejalan kaki sebagai tempat aktivitas kaki lima dan parkir	4		 DSC04735.JPG ada pengalihan fungsi jalur pejalan kaki. Ada aktivitas pejalan kaki
2			 Jalan raya dan jalur pejalan kaki penuh aktivitas bersama, ada aktivitas parkir kendaraan umum (becak)	5		 Penggunaan jalur lambat untuk aktivitas parkir kendaraan dan aktivitas kaki lima.
3			 Jalur pejalan kaki terlihat digunakan oleh aktivitas pejalan kaki. Tidak ada pengalihan fungsi jalur pejalan kaki.	6		 Penggunaan jalur lambat untuk aktivitas parkir kendaraan dan aktivitas kaki lima.

Tabel 3 di atas menunjukkan pada beberapa titik pengamatan (1 dan 2) terjadi pengalihan fungsi sebagian jalur pejalan kaki sebagai tempat aktivitas parkir kendaraan dan kaki lima. Hal tersebut mengakibatkan ruang gerak pejalan kaki menjadi berkurang. Titik pengamatan 3 dan 4 menunjukkan jalur pejalan kaki yang tetap pada fungsinya semula, tidak ada penggunaan aktivitas kaki lima, penggunaan aktivitas pejalan kaki di kedua titik tersebut mulai tinggi. Sedangkan, titik pengamatan 5 dan 6 menunjukkan penggunaan sebagian jalur lambat dan jalur pejalan kaki sebagai sebagai ruang kaki lima dan parkir kendaraan, sehingga mengganggu ruang gerak pejalan kaki.

Pada titik pengamatan 1, 2, dan 5 ditemukan konsentrasi pengguna jalur pejalan kaki yang cukup tinggi baik pada hari biasa maupun hari libur. Pada titik-titik tersebut terdapat fungsi komersial dan perkantoran sehingga menarik perhatian orang untuk menggunakan ruang publik di daerah tersebut untuk berkumpul dan berinteraksi. Pada titik 1 terdapat banyak PKL makanan yang melayani kebutuhan karyawan yang bekerja di kawasan tersebut maupun masyarakat umum. Pada titik pengamatan 2 ditemukan konsentrasi orang dengan adanya pangkalan becak. Pada titik 5 terjadi penumpukan parkir. Banyaknya penggunaan ruang publik pada ketiga titik tersebut terjadi karena adanya fungsi komersial yang cukup besar yaitu *Solo Grand Mall*.

Di titik pengamatan 3 dan 4, konsentrasi pengguna jalur pejalan kaki rendah, baik pada hari biasa maupun hari libur. Di kedua area titik pengamatan tersebut, terdapat fungsi perkantoran dan rumah tinggal yang bersifat privat. Pengecualian terjadi pada hari libur di jam tertentu, di kedua titik pengamatan tersebut bisa sangat ramai oleh pengguna jalur pejalan kaki karena ada *event* khusus sterilisasi jalan bebas dari kendaraan bermotor.

Titik pengamatan 6, baik pada hari biasa maupun hari libur, menunjukkan penggunaan sebagian jalur lambat sebagai akses masuk kendaraan dari jalan raya dan parkir.

Dari pembahasan diatas, titik-titik 1, 2 dan 5 merupakan daerah dengan konsep livabilitas yang optimal karena terjadi pemakaian ruang jalan yang bervariasi. Meskipun demikian, para pejalan kaki mengalami gangguan karena ada pengalihan tata guna lahan pada ruang publik tersebut menjadi tempat parkir dan ruang komersial PKL makanan. Titik 3 dan 4 menjadi kurang optimal karena sangat sedikit orang yang memanfaatkan ruang tersebut karena daya tarik komersial kurang dan fungsi bangunan bersifat privat. Titik 6 kurang optimal oleh adanya parkir pengguna di depan fungsi bangunan yang ada.

## 6. KESIMPULAN

Konsep *pedestrian mix* yang menjadi titik tolak perencanaan *Solo City Walk* sudah berjalan pada penggal Gendhengan – Sriwedari. Namun, pada saat penggunaan ruang publik di penggal tersebut berlangsung dengan optimal, pada saat yang sama terjadi degradasi kenyamanan jalur pejalan kaki tersebut. Selain fungsi komersial pada kawasan tersebut, keberadaan kaki lima terbukti menghidupkan ruang jalur pejalan kaki. Namun, dilihat dari teori keruangan penggunaan ruang publik bukan dalam fungsi yang sebenarnya mengakibatkan para pengguna yang lain menjadi terganggu. Beberapa titik pengamatan menunjukkan penggunaan fungsi ruang publik yang tidak optimal karena fungsi disekitarnya bersifat privat dan tidak menarik kedatangan para pengguna jalur pejalan kaki.

Oleh karena itu, konsep livabilitas seperti yang diajukan oleh Donald Appleyard dapat berlaku pada titik yang memiliki fungsi penarik kedatangan pengguna. Fungsi yang paling berpengaruh adalah fungsi komersial – pada penggal ini, titik-titik pengamatan yang paling memenuhi konsep livabilitas adalah area yang berdekatan dengan *Solo Grand Mall*.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

1. Appleyard, D., 1981, *Livable Streets*, Berkeley: University of California Press.
2. Dumbaugh, E., 2005, *Safe Streets, Livable Streets*, Journal of the American Planning Association, Summer 2005, Vol. 71 No.3. pp. 283-298.
3. Francis, M. ---., "The Making of Democratic Streets", *Public Streets for Public Use*, Moudon, A.V. (ed.), New York: Columbia University Press.
4. Gehl, J., ----, "Public Spaces for a Changing Public Life", [www.arkfo.dk/](http://www.arkfo.dk/).
5. Jacobs, A. B. ,1993, *Great streets*. Cambridge, MA: MIT Press.
6. Jacobs, J. ,1961, *Death and Life of Great American Cities*. New York:
7. Kimpraswil Dirjen Tata Ruang, 1993, *Pedoman Penyusunan Rencana Tata Ruang Kawasan Perkotaan*, Surakarta: Dinas Tata Ruang Kota.
8. Madanipour, A., 1996, *Design of Urban Space: An Inquiry into A Socio-spatial Process*, West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.
9. Shirvani, H., 1985, *The Urban Design Process*, Van Nostrand Reinhold Company Inc, New York.
10. Suteja, M.S., 2010, *Konsep Vitalitas Sebagai Dasar Arahan Perencanaan Kawasan*, Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.
11. Whyte, W.H., 1980, *The Social Life of Small Urban Spaces*, New York: Project for Public Space.
12. Zahnd, Markus, *Perancangan Kota Secara Terpadu; Teori Perancangan Kota dan Penerapannya*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta,



## KERAGAMAN PERILAKU PENGGUNA TROTOAR YANG BERPENGARUH TERHADAP KENYAMANAN DAN KEAMANAN PEJALAN KAKI

Studi Kasus : Di Sepanjang Jalan Simanjuntak Gondokusuman Yogyakarta

Rini Darmawati

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

E-mail : [rini\\_whp@yahoo.com](mailto:rini_whp@yahoo.com)

### ABSTRACT

*People are the actors forming the city, thus pedestrians as road users to consider their rights. The conflict between the needs of pedestrian comfort and safety on the sidewalk with sidewalk user activity is still happening today. User behavior that sidewalk vendors conduct their activities, shop owners and visitors to park the vehicle, the driver "becak" parking his "becak" and the residents throw garbage on the sidewalk Simanjuntak street cause discomfort and are not safe for pedestrians. The people gather and discuss in the afternoon, sitting relaxed or kids who play rarely performed by users on the pavement of this road. Pedestrians along the sidewalk just for a particular purpose and no other street options, such as delivering mail, go to work, to school or to the market. Place-centered-map method is used to observe the behavior of street vendors occupy the sidewalk, the owner and visitor shop parking. To understand how the local people throw garbage in garbage bins on the sidewalk using physical-traces methods and person-centered-map is used to study the behavior of pedestrians crossing the sidewalk along the road Simanjuntak Yogyakarta. The results obtained are: 1. Sidewalk usage patterns of user behavior variations along the sidewalk Road Simanjuntak Yogyakarta that disrupt the comfort and safety of pedestrians, 2. Variation behavior of the pedestrians to get the comfort and safety along the road Simanjuntak Yogyakarta. This article is part of the research on cooperation between the Islamic University of Indonesia and Yogyakarta Research Network funded by a grant budget of Yogyakarta in the 2009 budget with the theme "City of Yogyakarta as a Healthy City and Comfort Occupied by the Public Service Management Facility adequate".*

**Keywords:** User behavior sidewalk, comfort and safety of pedestrians, the sidewalk on the Road Simanjuntak Yogyakarta

### 1. PENDAHULUAN

Fenomena belum terpenuhinya fasilitas untuk pejalan kaki karena terjadinya konflik dengan kepentingan lain masih dirasakan sampai saat ini. Berbagai perilaku pengguna trotoar dirasakan mengabaikan kenyamanan dan keamanan pejalan kaki. Fenomena tersebut terlihat hampir sama di sebagian besar kota-kota di Indonesia. Kegiatan yang mengganggu pejalan kaki di jalur pejalan kaki sebagian besar terkait yang bersifat komersial, yaitu kegiatan berjualan (pedagang kaki lima), meletakkan papan promosi, tempat memarkir kendaraan pengunjung toko (mobil, motor, becak).

Fungsi trotoar ditinjau kategori *social activities*, antara lain digunakan oleh anak-anak bermain bersama, remaja jalan-jalan sambil ngobrol, sekedar menghirup udara segar (Gehl, 2001). Namun saat ini kenyataannya trotoar sebagai fungsi sosial sudah jarang terlihat. Pejalan kaki yang menyusuri trotoar hanya karena ada kepentingan tertentu, misalnya ke tempat sekolah, berjalan ke tempat kerja atau bahkan bekerja disitu sebagai pedagang kaki lima.

Banyaknya pelajar dan mahasiswa yang datang ke Yogyakarta, menyebabkan meningkatnya pondokan dan bertambahnya usaha-usaha untuk memenuhi kegiatan rutin keseharian mahasiswa seperti warung makan, fotokopi, warnet dan yang lainnya. Dampak

lainnya adalah bertambahnya kendaraan terutama sepeda motor yang menyebabkan padatnya lalu lintas di Yogyakarta. Peluang usaha selain menyediakan keperluan sehari-hari, keperluan sekolah/kuliah, hobi, penampilan dan yang lainnya tidak disia-siakan oleh sebagian penduduk Yogyakarta maupun dari daerah lain. Usaha dalam skala besar maupun kecil berupaya mencari tempat yang strategis agar diminati pembeli, untuk mendapat keuntungan yang besar. Tempat usaha di sepanjang Jalan Simanjuntak salah satu tempat yang strategis dan banyak diminati pengusaha, penyewa toko maupun pedagang kaki lima, namun kurang diimbangi dengan penyediaan tempat parkir yang memadai. Sebagian pedagang kaki lima menempati trotoar dengan cara kurang teratur dalam hal letak, kebersihan dan penyediaan area pejalan kaki. Kondisi inilah yang menyebabkan pejalan kaki mulai anak-anak, remaja, dewasa sampai lanjut usia menjadi kurang nyaman dan aman. Pejalan kaki sebagai pengguna jalan seharusnya diperhatikan hak-haknya karena kegiatan manusia merupakan salah satu faktor yang menghidupkan kota (Rapoport, 1980).

Untuk mencapai Kota Yogyakarta sebagai Kota Sehat dan Nyaman Huni dapat dicapai dengan pengelolaan atau penataan dimulai dari bagian-bagian kecil kota. Salah satu pelayanan publik ditujukan untuk memberikan jalur berjalan bagi pejalan kaki yang nyaman dan aman. Untuk mengetahui pemakaian trotoar oleh pengguna, maka masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: a. bagaimana keragaman perilaku pengguna di trotoar Jalan Simanjuntak yang mempengaruhi kenyamanan dan keamanan pejalan kaki, dan b. bagaimana keragaman perilaku pejalan kaki untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan. Tujuan yang diharapkan adalah pola keragaman perilaku pengguna di trotoar Jalan Simanjuntak yang mempengaruhi kenyamanan dan keamanan pejalan kaki dan pola keragaman perilaku pejalan kaki untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

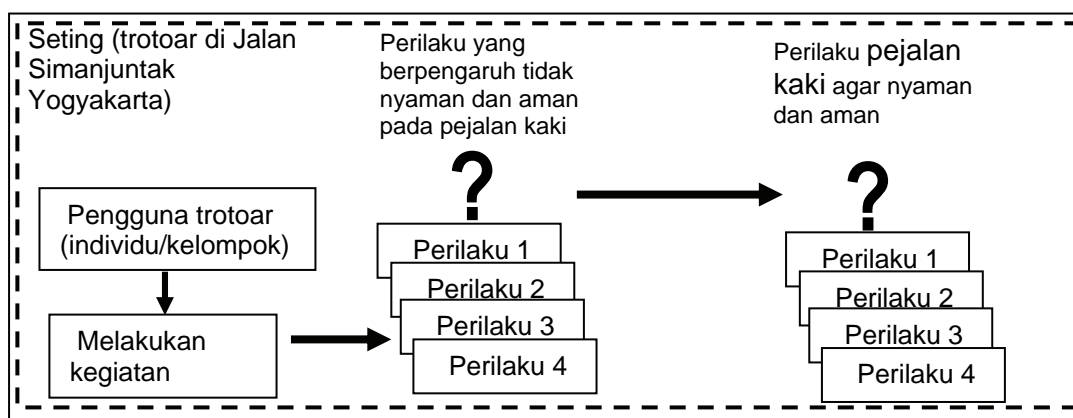
Trotoar merupakan jalur pejalan kaki pada jalan yang diberi lapisan permukaan dengan elevasi lebih tinggi dari permukaan perkerasan jalan dan sejajar dengan jalur lalu lintas kendaraan (DPU, 1999). Trotoar yang baik dapat digunakan juga untuk penyandang cacat fisik mata maupun cacat kaki, sehingga jalur ini perlu diperhatikan lebar maupun materialnya. Selanjutnya Loukaitou menguraikan bahwa jalur pejalan kaki mempunyai fungsi yang beragam yaitu sebagai tempat: a. sekedar berjalan-jalan, mempertunjukkan identitas diri secara individual, atau identitas secara berkelompok, b. berbincang-bincang, diskusi, c. kegiatan ekonomi untuk kelangsungan hidup, tempat bernaung tunawisma. Gehl (2001) mengelompokkan aktivitas outdoor di ruang publik ditinjau dari sifat kegiatan pejalan kaki yaitu:

- a. *Necessary activities*, sifatnya untuk semua kondisi. Pengguna ruang publik tidak bisa memilih, misalnya pergi ke sekolah atau kerja, belanja, menunggu bis, mengantar surat.
- b. *Optional activities*, yaitu pengguna ruang publik hanya memilih yang disukai, misalnya menghirup udara segar atau hanya duduk-duduk. Kegiatan ini terjadi jika kondisi cuaca sangat baik.
- c. *Social activities*, yaitu kegiatan yang tergantung kehadiran orang lain di ruang publik. Kegiatan sosial misalnya anak-anak bermain, ngobrol-ngobrol, diskusi, dan kegiatan lain yang bersifat komunal. Kegiatan ini juga bisa terjadi meskipun hanya kontak secara pasif misalnya hanya melihat dan mendengar suara orang lain.

Rapoport (1980) menyatakan bahwa lingkungan akan terasa memuaskan untuk seseorang apabila sesuai dengan yang diinginkan. Memuaskan dalam arti seseorang tersebut merasa nyaman berada di lingkungan tersebut, misalnya seorang pejalan kaki ketika berjalan di jalur pejalan kaki. Gibbons (1999) juga menguraikan bahwa kenyamanan bagi pejalan kaki adalah yang menyenangkan, aman dan efisien. Salah satu prinsip pendekatan perencanaan jalur pejalan kaki yang disusun Moughtin (2000) yaitu *comfortable*

(kenyamanan) menekankan pada kualitas dan lebar jalur untuk berjalan tanpa ada halangan. Faktor keamanan pada trotoar dijelaskan oleh Loukaitou (2009), bahwa pada mulanya trotoar dirancang sebagai bagian dari jalan yang memisahkan dan melindungi orang dari kendaraan

Lawson (2003) menyatakan bahwa ruang-ruang akan terasa keberadaannya apabila ada kesesuaian antara kegiatan seseorang dengan seting fisik dan sosial dimana tempat seseorang tersebut melakukan kegiatannya. Seting fisik yang dimaksud antara lain: kamar, rumah, sekolah, jalan dan yang dimaksud seting sosial yaitu: keluarga, kawan dan orang-orang di sekitar. Lebih spesifik menyebutkan bahwa seting fisik menyangkut dimensi, suasana suatu ruang atau tempat. Apabila dikaitkan dengan trotoar yaitu susunan letak elemen-elemennya, bak tanaman, tiang listrik, dan perlengkapan lainnya (Haryadi, 1995).



**Gambar 1.** Hubungan seting-perilaku pengguna–respon pejalan kaki  
Sumber: diolah peneliti dari beberapa teori perilaku - lingkungan

Penelitian tentang pedagang kaki lima yang menempati trotoar telah dilakukan oleh Suparwoko (2006) di Jalan Kaliurang Yogyakarta mulai dari km 4 sampai km 14. Tenda-tenda PKL yang menempati trotoar membuat pejalan kaki kurang nyaman berada di trotoar. Hasil penelitian di jalan Kaliurang tersebut membuat usulan trotoar pada sisi barat dengan lebar 3 m untuk PKL dan pejalan kaki. Trotoar di sisi timur dibuat lebar hanya 1 m khusus pejalan kaki dengan tujuan untuk memberi jalur yang aman.

### 3. METODE PENELITIAN

Setting penelitian adalah trotoar sisi timur dan barat serta jalan sebagai lintasan lalu lintas kendaraan sepanjang Jalan Simanjuntak Kelurahan Terban Gondokusuman Yogyakarta. Batas kota di depan bangunan Larisa merupakan batas utara seting penelitian dan batas selatan adalah pertigaan yang berhubungan dengan Jalan Jendral Sudirman Yogyakarta. Sebagai subyek penelitian adalah pengguna trotoar yang dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu pengguna tetap dan pengguna tidak tetap. Pengguna tetap adalah individu atau kelompok yang menempati trotoar dalam waktu lebih 15 menit di suatu tempat seperti pedagang, pemilik toko dan pengunjung toko. Pengguna tidak tetap yang dimaksud adalah pejalan kaki yang sedang melintasi trotoar Jalan Simanjuntak Yogyakarta. Metoda pemilihan subyek tetap dan tidak tetap dengan cara sampel bertujuan (*purposive sample*). Sampel tidak dapat ditentukan terlebih dahulu. Diharapkan semakin banyak subyek yang diamati akan memberikan informasi yang diinginkan.

Fokus penelitian ini adalah ragam perilaku pengguna tetap yang mempengaruhi aspek kenyamanan dan keamanan pada pengguna tidak tetap yaitu pejalan kaki ketika berjalan di Jalan Simanjuntak Yogyakarta. Data dicari dengan cara *place-centered-mapping* dan *physical traces* untuk mengamati kegiatan pengguna dan perilakunya (Sommer, 1980).

*Person-centered mapping* juga dilakukan untuk mengetahui perilaku pejalan kaki ketika menyusuri Jalan Simanjuntak. Instrumen untuk mengumpulkan data pada penelitian kualitatif ini adalah: a) gambar denah trotoar di Jalan Simanjuntak; b) kamera untuk merekam suasana.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Gambaran Suasana di Jalan Simanjuntak Kelurahan Terban Gondokusuman Yogyakarta

Jalan Simanjuntak sebagai area penelitian berada di Kelurahan Terban Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta. Jalan Simanjuntak membujur dari utara–selatan terpotong oleh perempatan jalan yang mempunyai panjang kurang lebih 975m. Penggal utara perempatan jalan sepanjang 195 m dengan batas ujung utara berupa tanda batas kota dan penggal selatan perempatan jalan sepanjang 780 m dengan batas ujung selatan pertigaan jalan yang bertemu dengan Jalan Jendral Sudirman Yogyakarta. Hasil survey pada Bulan Agustus tahun 2009, bangunan-bangunan di sepanjang Jalan Simanjuntak yang berjumlah 118 buah sangat beragam meliputi bangunan komersial sebesar 80,5%, dan sisanya 19,5% adalah bangunan pendidikan, bangunan fasilitas umum (Pasar, Terminal dan Pom bensin), hunian dan sosial. Di daerah belakang bangunan-bangunan tersebut merupakan permukiman padat.



**Gambar 2.** Suasana di Jalan Simanjuntak Yogyakarta  
(sumber data: survei lapangan, Agustus 2009)

##### Perilaku Pengguna di Jalan Simanjuntak Yogyakarta

Pejalan kaki sebagai pengguna tidak tetap yang melewati jalan ini yaitu mulai dari anak-anak sampai dewasa. Jumlah anak-anak yang lewat jalan ini tidak terlalu banyak apabila dibandingkan dengan kelompok remaja dan dewasa. Pejalan kaki kelompok remaja di pagi



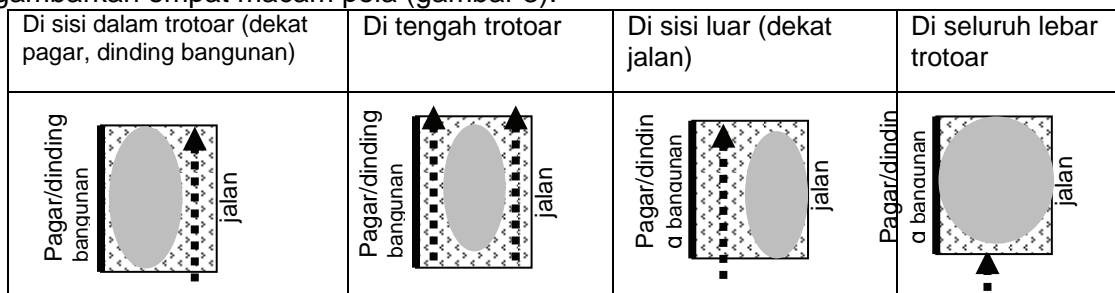
hari menuju sekolah, berangkat les privat di sore hari, membeli makanan yang dilanjutkan nongkrong terlihat di malam hari. Pejalan kaki kelompok dewasa sangat bervariasi yaitu kelompok putri dan ibu-ibu dengan tujuan belanja, kuliah, dan membeli makanan/lauk. Kelompok dewasa laki-laki terlihat paling banyak jumlahnya dan beragam tujuannya, antara lain menuju tempat kerja, tempat kuliah dan membeli makanan.

Ragam perilaku pengguna tetap di Jalan Simanjuntak dapat dilihat pada gambar 2, yaitu perilaku pengguna menempati trotoar. Gambar tersebut memperlihatkan perilaku pemilik rumah, penyewa dan pengunjung toko di tepi Jalan Simanjuntak dalam hal memarkir kendaraan. Posisi mobil atau motor mengurangi bahkan menghalangi jalur pejalan kaki di trotoar. Perilaku tukang becak memarkir becaknya di tengah trotoar dapat mengurangi lebar jalur pejalan kaki. Perilaku sopir bis yang berhenti untuk menaikkan atau menurunkan penumpang di depan papan pengumuman dengan tulisan dilarang berhenti di tempat tersebut, menunjukkan sopir bis tidak mematuhi aturan. Pada gambar ini juga menunjukkan perilaku pedagang yang memasang tenda memenuhi trotoar, dengan menyisakan jalur untuk pejalan kaki hanya sekitar 40 cm. Penjual pulsa meletakkan daftar harga pulsa di trotoar sedemikian rupa dengan tujuan menarik pembeli, tetapi papan harga menghalangi pejalan kaki. Perilaku warga membuang sampah tidak diletakkan pada baknya pada baknya, tidak rapi dan tidak tertib waktu pembuangan. Pada bak sampah sudah tertulis kalau membuang sampah maksimal pagi jam 6.00 dan petugas ambil jam 7.00.



**Gambar 3** Perilaku pengguna di Jalan Simanjuntak Yogyakarta  
(sumber data: survei lapangan, Agustus 2009)

Dari berbagai macam dan cara penggunaan trotoar oleh pengguna tetap maka dapat digambarkan empat macam pola (gambar 3).



**Gambar 4** Gambaran ragam letak area yang digunakan pengguna dan jalur pejalan kaki yang tersisa di Jalan Simanjuntak Yogyakarta

Pola 1 letak penggunaan menempel sisi dalam trotoar, contoh penjual helm yang meletakkan raknya menempati sisi dalam trotoar dan hanya menyisakan sedikit jalur untuk pejalan kaki. Pola 2 menyisakan sedikit jalur pejalan kaki di sisi kanan-kiri contohnya tukang becak menempatkan becaknya di tengah trotoar. sehingga jalur di kanan kiri untuk berjalan sangat sempit. Pola 3 pengguna memarkir kendaraan di tepi trotoar dan menyisakan untuk jalur pejalan kaki sangat minim. Pola 4 yaitu pedagang kaki lima yang menempatkan tendanya di seluruh trotoar.

### Perilaku Pejalan Kaki Sebagai Strategi dalam Merespon Keadaan Tidak Nyaman dan Tidak Aman

Akibat perilaku pengguna tetap dalam menempati trotoar, maka pejalan kaki sebagai kelompok pengguna tidak tetap terlihat kurang nyaman dan aman berada di trotoar sepanjang Jalan Simanjuntak. Rasa kurang nyaman dan aman dari pejalan kaki terlihat antara lain turun dari trotoar dan berjalan di jalan, memiringkan badan diantara gerobak dorong dan motor yang diparkir, bahkan ada beberapa orang berjalan agak ke tengah jalan karena terhalang bis atau truk sampah. Berbagai tindakan dari pejalan kaki sebagai strategi untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan dapat dilihat pada gambar 4.



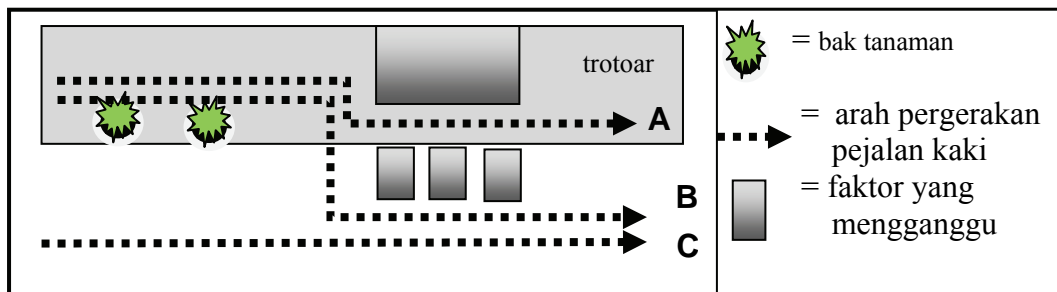
**Gambar 5** Perilaku pejalan kaki untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan di Jalan Simanjuntak Yogyakarta  
(sumber data: survei lapangan, Agustus 2009)

Hasil pengamatan berbagai perilaku dari pejalan kaki untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan ketika berjalan di Jalan Simanjuntak dapat digambarkan menjadi 3 pola, yaitu:

1. Pola A menggambarkan pejalan kaki sebelumnya berjalan dengan gerak yang nyaman dan aman di trotoar, kemudian menemui hambatan. Selanjutnya pejalan kaki melakukan **tindakan menyesuaikan ruang dengan tatanan yang ada**. Penyesuaian

yang dilakukan antara lain dengan memiringkan badan, berjalan pelan dan berhati-hati agar bawaan berupa tas atau benda lain tidak tersangkut. Pejalan kaki merasa aman dari kendaraan tetapi kurang mendapatkan kenyamanan gerak karena ruang geraknya sempit.

2. Pola B menggambarkan pejalan kaki melakukan **tindakan menghindari hambatan setelah merasa terganggu keadaan di trotoar**. Sebelumnya pejalan kaki berjalan di trotoar dengan gerak yang nyaman dan aman, setelah menemui hambatan kemudian turun ke jalan. Meskipun di jalan ruang geraknya lebih longgar, tetapi kurang aman dari kendaraan.
3. Pola ketiga yaitu pola C menggambarkan pejalan kaki melakukan **tindakan menghindari gangguan selama perjalanan**. Pejalan kaki tersebut (pedagang sate yang dagangannya diletakkan di kepala, pengamen membawa gitar, orang membawa tas belanjaan besar) selama perjalanan selalu berjalan di jalan. Para pejalan kaki pola ini selalu mendapatkan gerak yang nyaman, tetapi tidak memperoleh rasa aman terhadap kendaraan yang melintasi jalan Simanjuntak.



**Gambar 6.** Pola perilaku pejalan kaki sebagai kebutuhan kenyamanan dan atau keamanan

Pola B dan C menunjukkan bahwa pejalan kaki yang tergesa-gesa dan tidak ingin bolak balik naik turun trotoar, maka memilih turun ke jalan atau selama perjalanan menyusuri jalan. Tindakan ini ditinjau dari segi waktu bersifat efisien, tetapi pejalan kaki tersebut kurang mendapatkan keamanan dari kendaraan. Hal ini kurang sesuai dengan prinsip *convivial* (ramah) dan *comfortable* (kenyamanan) yang disusun Moughtin (2000). tentang perencanaan jalur pejalan kaki yang baik. Pola B dan C ini juga sering terlihat dilakukan orang lanjut usia yang menyusuri Jalan Simanjuntak. Penyebab pilihan yang dilakukan lansia-lansia tersebut karena keterbatasan gerak sendi atau adanya penyakit radang sendi (Panero, 1979). Panero menjelaskan bahwa manusia berjalan berarti ada suatu pergerakan sendi, khususnya sendi lutut dan pergelangan kaki. Pola A dilakukan oleh sebagian pejalan kaki karena bisa beradaptasi dengan keadaan yang ada. Paul, B.dkk (1978) menjelaskan bahwa seseorang yang melewati tempat yang tidak diinginkan karena banyak hambatan tetapi dapat beradaptasi, dengan cara menyesuaikan tempat yang ada meskipun sempit untuk dilewati.

## 5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tentang perilaku pengguna trotoar di Jalan Simanjuntak, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keragaman perilaku pengguna yang menyebabkan tidak nyaman dan aman bagi pejalan kaki.
  - a. Perilaku pengguna kendaraan dalam memarkir kendaraan di trotoar (pengendara mobil, pengendara motor dan tukang becak) yang mengurangi lebar jalur pejalan kaki.



- b. Perilaku pedagang memasang tenda untuk berjualan memenuhi area pejalan kaki, penjual pulsa memasang papan harga di tengah trotoar, pedagang meletakkan rak untuk berjualan, dan pedagang helm membuka penutup kiosnya di atas area pejalan kaki.
  - c. Perilaku masyarakat sekitar Jalan Simanjuntak membuang sampah di kotak sampah secara tidak rapi, berantakan dan tidak tertib waktu.
2. Keragaman perilaku pejalan kaki untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan dengan cara sebagai berikut:
- a. tindakan menyesuaikan ruang dengan tatanan yang ada
  - b. tindakan menghindari gangguan setelah merasa terganggu keadaan di trotoar
  - c. tindakan menghindari gangguan selama perjalanan

Perilaku-perilaku tersebut terjadi karena kurangnya kesadaran pengguna trotoar untuk memberikan kenyamanan dan keamanan pejalan kaki. Pengguna trotoar tersebut lebih mementingkan kepentingan pribadi daripada kepentingan umum. Selain itu kurangnya memperhatikan ketertiban waktu sesuai yang dijadwalkan, khususnya dalam hal membuang sampah. Papan-papan harga yang cukup besar sebagai promosi lebih dipentingkan secara individu dan mempersempit area pejalan kaki. Jalan Simanjuntak yang kurang nyaman untuk dilalui pejalan kaki hanya dilakukan kegiatan karena ada kepentingan (*necessary activities*). Kegiatan yang disukai atau *optional activities* (duduk-duduk, menghirup udara segar) dan *social activities* (bermain, berdiskusi) kurang banyak dilakukan oleh pengguna.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Tim Jaringan Penelitian Kota Yogyakarta dan UII yang telah memberikan kesempatan penelitian pada penulis dengan dana hibah APBD Kota Yogyakarta tahun anggaran 2009 dengan tema “Kota Yogyakarta sebagai Kota Sehat dan Nyaman Huni dengan Pengelolaan Fasilitas Pelayanan Publik yang Memadai”.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

1. Bell, P.; Fisher J. & Loomis, R, 1978, *Environmental Psychology*, London: W.B. Saunders Company,
2. DPU, 1999, *Pedoman Teknik: Pedoman Perencanaan Jalur pejalan kaki pada Jalan Umum*, PT Mediatama Saptakarya (PT Medisa), (online), ([www.bintek-nspm.com](http://www.bintek-nspm.com) diakses tanggal 17 Juli 2009).
3. Gibbons, J, 1999, *Sidewalks*, Technical Paper number 7, Nonpoint Education for Municipal Officials, (online), ([nemo.uconn.edu/tools/publications/tech\\_papers](http://nemo.uconn.edu/tools/publications/tech_papers) diakses tanggal 17 Juli 2009)
4. Gehl, J, 2001, *Life Between Buildings*, Using Public Space, Arkitektens Forlag, The Danish Achitectural Press.
5. Haryadi, & Setiawan, B., 1995, *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*, Suatu Pengantar Ke Teori, Metodologi, dan Aplikasi, Proyek Pengembangan Pusat studi Lingkungan Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
6. Lawson, B., 2003, *The Language of Space*, Amsterdam: Architectural Press,.
7. Loukaitou-Sideris, Adan E, R, 2009, *SIDEWALKS, Conflict and Negotiation over Public Space*, Massachusetts Institute of Technology, (online) ([mitpress.mit.edu](http://mitpress.mit.edu) diakses tanggal 17 Juli 2009)
8. Moleong, L. J., 1993, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
9. Moughtin, C, 2000, *Urban Design Compendium*, Amsterdam
10. Panero, J dan Zelnik M, 1979, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, PT Gelora Aksara Pratama.
11. Rappoport, A. 1980, *Human Aspects of Urban Form*. Inggris: Pergamon Press. .

12. Sarwono, SW, 1992, *Psikologi Lingkungan*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia,.
13. Sommer, R, dan Sommer, B, 1980, *A Practical Guide to Behavioral Research, Tools and Technique*, New York: Oxford University Press,.

## KONVERSI LAHAN PERTANIAN DAN TREND PEMBANGUNAN PERUMAHAN

### DI KABUPATEN SLEMAN

**Fajriyanto**

Dosen Jurusan Arsitektur

Universitas Islam Indonesia

E-mail : fajriyanto@ftsp.uii.ac.id

#### ABSTRACT

*Nationally, the conversion of agricultural land has reached an average of 188,000 hectares per year with an average growth of 2.42% per year, thus threatening national food security. Sleman Regency is a rice granary in DI Yogyakarta. The growth of urban development has led to development of the city of Yogyakarta to Sleman so the conversion of agricultural land is very high. Over the last 20 years there has been a phenomenon of residential development with reduction of agricultural lands are very large.*

*This paper aims to describe the relationship of housing growth and agricultural land conversion in Sleman regency. This research is part of a large study of agricultural land conversion in Sleman Regency. The discussion focused on conversion of agricultural land located in Depok, Mlati and Ngaglik district.*

*The results showed that there was conversion of agricultural land in Sleman Regency significantly during the past 10 years. Largest agricultural land conversion is for housing and human settlement. The location of the largest land conversion that is the Ngaglik district of 26.87 percent (485 ha), Depok district by 7.45 percent (44 ha) and district Mlati at 2.10 percent (21 ha). The amount of agricultural land conversion is caused by housing development in DIY trend toward Sleman regency.*

**Key Words:** *conversion, agricultural land, housing*

#### 1. PENDAHULUAN

Konversi lahan sawah yang cukup marak akhir-akhir ini telah menimbulkan dampak yang luas pada berbagai aspek pembangunan. Secara nasional, konversi lahan sawah rata-rata mencapai 188.000 hektar per tahun dengan pertumbuhan rata-rata 2,42% per tahun (Sastraatmaja, 2006). Dampak konversi lahan tersebut sering kali kurang disadari, padahal dampak konversi lahan ini sangat luas baik secara ekonomi, sosial, dan lingkungan. Dampak yang terasa adalah menurunnya ketahanan pangan nasional dan lingkungan (Departemen Pertanian RI, 2005).

Lahan pertanian memiliki banyak fungsi, tidak hanya sebagai penghasil padi atau produk pertanian, tetapi juga berperan dalam mitigasi banjir, pengendali erosi tanah, pemelihara pasokan air tanah, penambat gas karbon atau gas rumah kaca, penyegar udara, pendaur ulang sampah organik, serta pemelihara keanekaragaman hayati (Nishio 1999; Sinukaban 2000; Agus dan Husen 2004 dalam Abdurachman 2005). Alih fungsi lahan ternyata juga berdampak

terhadap produksi air daerah aliran sungai (DAS), banjir dan tanah longsor (Gatot Irianto, 2004; Fajriyanto, 2009).

Pola pemanfaatan lahan berpengaruh besar terhadap peningkatan emisi greenhouse gas dan memainkan peran penting terhadap perubahan iklim kota. Penggunaan lahan memegang peranan penting dalam mengatasi perubahan iklim (Schauwecker, 2008).

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan lahan terbangun sebesar 28,97% mengakibatkan penurunan resapan air sebesar 11,12%, penyusutan lahan sawah sebesar 23,84% mengakibatkan penurunan resapan air sebesar 16,18% dan penyusutan lahan tegalan sebesar 7,29% mengakibatkan penurunan resapan air sebesar 6,53% (Utaya, 2008). Namun, persoalan mendasarnya dalam implementasi di lapangan adalah tidak cukup kuatnya dukungan perundangan-undangan, belum terpadunya penataan ruang dan lemahnya peran kelembagaan (Syahyuti, 2000).

Kondisi tersebut di atas, dalam tataran praktis juga terjadi di Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Dengan tumbuhnya Kota Yogyakarta yang mengarah pada fungsi-fungsi tersebut, maka benturan pemanfaatan lahan sangat terasa di pusat kota maupun tepian kota (sub urban). Padahal Sleman berfungsi sebagai lumbung padinya DIY, kawasan resapan air dan penopang kebutuhan bahan makanan (Bappeda Kabupaten Sleman, 2008).

Pertumbuhan kawasan perumahan di Kabupaten Sleman yang demikian cepat mengancam alih fungsi lahan pertanian semakin mengkhawatirkan. Oleh karena itu jika tidak dilakukan sebuah intervensi, kondisi di lapangan akan semakin parah dan menyebabkan timbulnya permasalahan-permasalahan serius terhadap lingkungan (Bappeda Kabupaten Sleman, 2008). Sebenarnya, permasalahan mengenai pola penggunaan lahan telah diatur dalam dokumen Rencana Tata Ruang Kabupaten Sleman. Akan tetapi praktek alih guna lahan masih terus terjadi, sehingga kondisi tata ruang Kabupaten Sleman semakin tidak terarah.

Tulisan ini akan difokuskan untuk membahas alih fungsi lahan pertanian, perkembangan dan sebaran alih fungsi lahan pertanian di Kabupaten Sleman akibat pembangunan perumahan dan permukiman, serta sistem kelembagaan pengendalian alih fungsi lahan pertanian menjadi non pertanian.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

Persoalan tata ruang dan alih fungsi lahan, merupakan masalah yang selalu menjadi perhatian publik dalam kaitannya dengan pembangunan. Pada dasarnya konversi lahan sulit dicegah selama kebijakan pembangunan ditujukan untuk mengejar pertumbuhan ekonomi. Dalam upaya mengatasi konversi lahan sawah, pemerintah hanya mengandalkan pendekatan yuridis yang bersifat larangan (Deptan, 2006).

Kewenangan Departemen Pertanian terhadap aspek penggunaan dan pemanfaatan lahan. Tugas yang diembannya hanya berkaitan dengan bagaimana tanah diolah, ditanami, dipupuk dan dipelihara sehingga menghasilkan produk pertanian. Kondisi ini tercermin dalam sub-sub organisasi dalam Deptan. Sedangkan aspek penggunaan dan pemanfaatan tidak dijamin cukup kuat secara hukum terutama peraturan dasarnya (UUPA), sehingga kegiatan pertanian kurang terjamin di negara ini (Syahyuti, 2006).

Arie Sujito (2009), berdasarkan hasil analisisnya menyimpulkan, bahwa perlombaan antar daerah dalam mencari sumber pendapatan bagi akumulasi modal, menjadi trend kebijakan para bupati dan wali kota (juga gubernur). Spirit utama dibalik gejala itu tidak lain adalah kepentingan pemerintah daerah (Pemda) agar mampu mengakumulasi pendapatan asli daerah (PAD). PAD dianggap sebagai indikator keberhasilan pertumbuhan ekonomi. Akibatnya alih guna lahan

untuk pertokoan, pengembangan kawasan wisata, menjadi pilihan pemda untuk menjadi mesin ekonomi, termasuk pengadaan perumahan elit (*real estate*), dan perkantoran. Dampak awal yang dirasakan adalah alih fungsi lahan.

Sutaryono (2007), menengarai adanya dualisme pengendalian fungsi lahan dalam konteks perkembangan wilayah. Menurutnya, alih fungsi lahan merupakan gambaran tentang kondisi penataan ruang dan wilayah di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) tidak terkendali.

Perkembangan wilayah di daerah perkotaan menempati posisi yang dominan dalam kajian keruangan. Perkembangan kota dalam konteks keruangan (fisik), secara umum dibedakan menjadi tiga model pertumbuhan yang meliputi: (1) *ribbon development*, yakni pertumbuhan fisik kota yang mengikuti jalur-jalur transportasi; (2) *Concentric development*, yakni pertumbuhan fisik kota yang menyebar secara merata pada semua sisi kota; (3) *leap-frog development*, yakni pertumbuhan kota yang meyebar secara sporadis di semua daerah pinggiran kota. Model ini sering juga disebut sebagai pembangunan lompat katak.

### **Tata Ruang dan Alih Fungi Lahan**

Ruang adalah suatu wadah yang meliputi ruang daratan, ruang lautan, dan ruang udara sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk lainnya hidup dan melakukan kegiatan serta memelihara kelangsungan hidupnya (UU Penataan Ruang, 2007). Ruang dan wilayah merupakan suatu masalah yang kompleks.

Perencanaan merupakan proyeksi untuk masa depan. Segala tindakan untuk tujuan masa depan jelas mempunyai hubungan erat dengan apa yang dimiliki sekarang. Tindakan tersebut di atas didasari oleh pemikiran pragmatis rasional untuk suatu kurun waktu tertentu. Perencanaan mendasari pembangunan, karena pembangunan berarti perencanaan dan peleksanaan. Perencanaan dipahami sebagai sebuah upaya manusia guna meregulasi sebuah kondisi di masa yang akan datang. Proses ini dilakukan dengan menghubungkan pengetahuan atau teknik yang dilandasi kaidah-kaidah ilmiah ke dalam wilayah praktis, dengan mempertimbangkan kepentingan publik. Rencana sebenarnya adalah kekuatan politik. Pemerintah memiliki kapasitas sebagai "*Policy and Decision Maker*" Dalam siklus perencanaan, pemerintah memiliki peran penting didalam implementasi rencana. Pemerintah menjadi pengawas serta pihak yang mengatur mekanisme berjalannya rencana. Menurut Budiharjo (1995) terdapat beberapa isue tetang permasalahan tata ruang di Indonesia terutama ketepatan perencanaan. Terdapat kecenderungan tata ruang disusun sendiri-sendiri baik secara vertikal maupun horisontal sehingga hingga saat ini belum diketahui secara penuh siapa sesungguhnya yang mempunyai kewenangan penuh menyusun penataan ruang. Setiap instansi seolah berjalan sendiri dengan konsep dan rencananya sehingga terjadi tumpang tindih. Disamping itu tata ruang disusun berubah-ubah sesuai dengan temporal dan tidak terbuka (transparan) ke seluruh masyarakat.

Tata ruang berfungsi sebagai instrument untuk koordisasi pembangunan sosial ekonomi dengan tetap menjaga permasalahan lingkungan serta menjaga lingkungan alamiah dan budaya. Pembangunan yang sustainable mencegah urban sprawl yang tak terkontrol. Karena urban sprawl mengakibatkan permasalahan guna lahan. Pembangunan yang kompak menekan penggunaan baru untuk pembangunan (Brackhahn And Kärkkäinen, 2001)

Apabila dikelompokkan, ada beberapa faktor yang menyebabkan alih fungsi lahan pertanian terus berlanjut (Fajriyanto, 2009). *Pertama*, dari segi legalitas yaitu penegakan hukum. *Kedua*,

ditinjau sisi kelembagaan menunjukkan kurang memadai. Sebagian besar pemda tidak mempunyai lembaga khusus yang menangani dan mengkoordinasikan terhadap proses alih fungsi lahan ini. Kalaupun toh ada sifatnya instrumental, hanya komplemen terhadap lembaga lain dan sering berbenturan dengan BPN maupun dinas-dinas lain. *Ketiga*, kesadaran masyarakat masih rendah.

Dalam penerapannya dibutuhkan sistem yang mencukupi untuk menentukan kapasitas sosial dan lingkungan dari berbagai zona manajemen penggunaan lahan kota. Di Nigeria sistem 2 peta, yaitu peta unit sistem lahan dan peta guna lahan digabungkan dalam data base untuk menciptakan peta sistem guna lahan yang berfungsi sebagai unit untuk pengelolaan lahan (Amamoo-Otchere, et.al, 2007).

### 3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksploratif, metode yang dipergunakan pada penelitian ini melalui pendekatan fenomenologis. Dalam konteks ini, peneliti berusaha memahami berbagai fenomena yang terkait dengan kondisi alih fungsi lahan pertanian serta pelaksanaan tata ruang di wilayah penelitian dan kaitannya dengan persoalan alih fungsi lahan, khususnya terhadap pembangunan perumahan dan permukiman (Bogda dan Biklen, 1982; Alsa, 2004; Moleong, 2001). Lokasi penelitian dilaksanakan di wilayah Kabupaten Sleman Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan mengambil **sampel** wilayah **Kecamatan Depok, Mlati dan Ngaglik**. Teknik penentuan sampel adalah menggunakan sistem *purposive sampling*.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### **Trend pembangunan perumahan dan permukiman di Kabupaten Sleman**

Perkembangan perumahan di DIY mengarah ke wilayah ke pinggiran kota Yogyakarta. Dua kabupaten yang berbatasan dengan kota Yogyakarta yaitu kabupaten Sleman dan Bantul merupakan wilayah pertumbuhan perumahan yang cukup pesat. Namun kabupaten Sleman merupakan wilayah yang mempunyai pertumbuhan terbesar.

Jumlah perumahan yang dipasarkan pada tahun 2010/2011 di kot Yogyakarta, kabupaten Sleman dan kabupaten Bantul mencapai jumlah 127 lokasi. Dari jumlah tersebut sebanyak 45 (35 %) berlokasi di wilayah Yogya utara (utara ringroad), sebanyak 11 (8,66 %) berlokasi di wilayah Yogya barat (barat ringroad) , sebanyak 35 (27,56%) berlokasi di wilayah Yogya tengah (dalam ringroad), sebanyak 11(8,66%) berlokasi di wilayah Yogya selatan (selatan ringroad) dan sebanyak 25 (19,69%) berlokasi di wilayah Yogya selatan-tenggara (selatan-tenggara ringroad).

Adapun perumahan yang berlokasi di Kabupaten Sleman sebanyak 76 lokasi. Dengan demikian sebagian besar lokasi perumahan (59,06%) berada di Kabupaten Sleman. Akibat dari pertumbuhan perumahan ini maka terjadi aglomerasi perkotaan di Kabupaten Sleman sangat cepat.

Kabupaten Sleman mempunyai 17 kecamatan, empat (4) Kecamatan yang berbatasan langsung dengan kota Yogyakarta adalah kecamatan Gamping, Mlati, Depok dan Berbah.

Kecamatan-kecamatan tersebut mempunyai pertumbuhan jumlah perumahan yang semakin meningkat. Disamping itu Kecamatan Ngaglik, Godean dan Kalasan merupakan wilayah yang mengalami pertumbuhan perumahan yang sangat cepat pula.

Semakin meluasnya lokasi untuk kegiatan perumahan ini akibat dari pola pertumbuhan kota yang lompat katak atau dikenal dengan istilah urban sprawl (Giyarsi, 2005). Hal ini disebabkan masih lemahnya kebijakan pembangunan perumahan dan permukiman. Pertumbuhan perumahan dan permukiman lebih cenderung mengikuti trend pertumbuhan pasar perumahan. Mekanisme mengarahkan dan pengendalian arah pertumbuhan perumahan belum optimal.

Rencana tata ruang yang semestinya dapat berfungsi sebagai alat/ kebijakan untuk mengarahkan pertumbuhan perumahan dan permukiman masih mandul. Hal ini dapat dilihat dari keberadaan RDTRK (rencana detail tata ruang kawasan) yang digunakan sebagai alat pengendalian secara optimal. Keberadaan RDTRK belum bisa optimal sebagai alat pengendali, karena dari aspek legal masih lemah. Sebagian besar RDTRK di Kabupaten Sleman belum disahkan sebagai produk Perda (peraturan daerah), sehingga tidak mempunyai kekuatan hukum yang pasti. Akibatnya pelaku pembangunan seperti developer, masyarakat, investor maupun pelaku pembangunan lainnya tidak mempunyai kepastian hukum dalam pemanfaatan lahan.

Aglomerasi permukiman di kecamatan tumbuh cepat tersebut telah mengakibatkan konversi lahan sawah menjadi perumahan/ permukiman semakin meningkat. Upaya pengendalian telah dilakukan Pemda Sleman melalui berbagai kebijakan. Dinas Pengendalian Pertanahan Daerah (DPPD) merupakan ujung tombak dalam mengendalikan konversi lahan di Kabupaten Sleman. Dinas ini berfungsi sebagai koordinator pengendalian pemanfaatan tanah di Kab. Sleman. DPPD adalah instansi yang berwenang memproses perizinan lokasi, perizinan pemanfaatan tanah dan perizinan perubahan penggunaan tanah di Kab. Sleman<sup>1</sup>. Namun karena desakan pembangunan, maka konversi lahan pertanian menjadi tidak dapat dihindari. Yang dapat dilakukan hanyalah mengerem laju pertumbuhan konversi lahan pertanian sehingga tidak masih mampu menjaga swasembada pangan, khususnya untuk Kabupaten Sleman.

### **Tipologi Alih Fungsi Lahan Pertanian di Kabupaten Sleman**

Pertanian merupakan salah satu sektor andalan Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada tahun 2009 lahan pertanian di wilayah ini sebesar 25.003 ha atau lebih dari 40 % dari luas total lahan di Kabupaten Sleman ( BPS Sleman, 2009). Kecamatan Depok, Ngaglik dan Mlati merupakan beberapa kecamatan yang mengalami konversi lahan pertanian yang cukup besar (lihat Tabel 1).

---

<sup>1</sup> Hasil Wawancara dengan Amperawan Kepala Sub Bidang Penataan dan Penertiban DPPD Kabupaten Sleman, tanggal 21/12/2009 di Kantor DPPD



**Tabel 1.** Penggunaan Lahan di Kab. Sleman, Kecamatan Depok,  
Kecamatan Ngaglik dan Kecamatan Mlati Tahun 2000,2005 dan tahun 2009

No	WILAYAH	Tahun 2000		Tahun 2005		Tahun 2009	
		Sawah	Pekarangan	Sawah	Pekarangan	Sawah	Pekarangan
1	Kab. Sleman	23.483 (40,85%)	18.772 (32,65%)	23.191 (40,34%)	18.986 (33,03%)	25.003 (40,02%)	19.423 (33,79%)
2	Kec. Depok	591 (16,62%)	1.745 (49,08%)	564 (15,86%)	1.826 (51,36%)	547 (15,39%)	1.838 (51,70%)
3	Kec. Ngaglik	1.805 (46,85%)	1.281 (33,25%)	1.785 (46,34%)	1.301 (33,77%)	1.767 (45,87%)	1.320 (34,27%)
4	Kec. Mlati	998 (34,99%)	1.450 (50,84%)	984 (34,50%)	1.460 (51,91%)	977 (34,26%)	1.476 (51,75%)

Dari Tabel 1 diatas diketahui bahwa peruntukkan lahan di Kabupaten Sleman dari tahun 2000 hingga tahun 2009 masih didominasi oleh aktifitas pertanian yaitu mencapai lebih dari 40 % dari total luas lahan di wilayah tersebut. Di Kecamatan Depok dan Mlati menunjukkan bahwa luas lahan pertanian lebih kecil dari luas lahan pekarangan. Sedangkan di Kecamatan Ngaglik, lahan pertanian lebih luas dari lahan pekarangan. Tabel 1 menerangkan bahwa menurunnya luasan lahan pertanian di masing-masing kecamatan diikuti dengan meningkatnya luasan lahan pekarangan. Ini menunjukkan adanya korelasi antara meningkatnya luasan lahan pekarangan dengan menurunnya luasan lahan pertanian. Dengan demikian di tiga kecamatan tersebut telah terjadi konversi lahan pertanian menjadi lahan pekarangan dan non pertanian lainnya.

Berdasarkan data-data tersebut maka dapat dihitung bahwa konversi lahan pertanian di Kecamatan Ngaglik sebesar 26,87 persen (485 ha), Kecamatan Depok sebesar 7,45 persen (44 ha) dan Kecamatan Mlati sebesar 2,10 persen (21 ha). Besarnya konversi lahan pertanian di Kecamatan Ngaglik disebabkan oleh trend pembangunan perumahan di kawasan ini. Keberadaan kampus Universitas Islam Indonesia (UII) dan beberapa hotel di kecamatan ini telah menjadi magnet pertumbuhan perumahan di kawasan ini.

### **Tinjauan Aspek Teknis Faktor-faktor Dalam Konversi Lahan Pertanian**

Berbasis dari data konversi lahan pertanian di kecamatan-kecamatan tersebut, factor-faktor yang mempercepat konversi lahan pertanian dapat dikelompokkan dalam factor internal, yaitu pemerintah sebagai ujung tombak pengendalian dan factor eksternal yaitu masyarakat pelaku pembangunan. Faktor internal memegang peranan penting karena ditangan pemerintahlah tata kelola pembangunan daerah dapat terwujud secara harmonis dan seimbang.

Faktor internal dapat dikelompokkan kedalam aspek teknis, kelembagaan dan hukum. Pada kenyataannya aspek teknis, kelembagaan dan hukum saling simultan dan mempengaruhi. Aspek teknis mencakup ketersediaan dan kualitas dokumen rencana, keberadaan peta panduan impelentasi, kelengkapan atribut peta pengendali dan kedalaman materi yang diatur. Aspek kelembagaan mencakup ketersediaan lembaga pengendali, sinergi kewenangan antar lembaga, mekanisme pengendalian, perencanaan dan evaluasi implementasi, biaya pengendalian serta ketersediaan SDM. Aspek hukum mencakup ketersediaan Perda/ Peraturan bupati sebagai landasan hukum, karakteristik perda / Peraturan bupati, tingkat kedalaman materi

perda/Peraturan bupati, waktu penyusunan rencana dan pengesahan rencana dan proses legitimasi perda/bupati.

Pada makalah ini, pembahasan akan difokuskan dalam aspek teknis. Tinjauan aspek teknis penekanan dibahas dari sudut pandang dokumen rencana, yang mencakup ketersediaan dan kualitas dokumen rencana, keberadaan peta panduan implementasi, kelengkapan atribut peta pengendali dan kedalaman materi yang diatur.

Pada dasarnya Kabupaten Sleman telah mempunyai instrumen yang dapat digunakan untuk pengendalian pembangunan, khususnya konversi guna lahan. Namun dalam instrumen RDTRK, maupun dokumen-dokumen dalam pengendalian konversi di lapangan terdapat beberapa kelemahan, diantaranya adalah Muatan dan Kualitas Perencanaan, instrumen peta pengendalian, Ketidaklengkapan Atribut dalam Peta Pengendali dan Review Rencana yang Tidak Konsisten

Muatan dan kualitas perencanaan sangat dipengaruhi oleh sistem lelang yang disyaratkan oleh aturan hukum. Model lelang yang kadang pemenangnya adalah orang luar Yogyakarta, terkadang mereka tidak mampu menghayati secara mendalam terhadap kondisi eksisting wilayah Sleman, sehingga dalam penyusunannya tidak seperti yang diharapkan. Sebab, pihak konsultan biasanya hanya berorientasi pada kebutuhan formal, sehingga kualitas yang dihasilkan tidak memadai. Oleh sebab itu, hasil studi atau kajian yang dilakukan oleh Konsultan tersebut hanya dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan saja, bukan rujukan utama.

Selama ini dalam koordinasi teknis untuk pengecekan di lapangan terjadi perbedaan pandangan diantara beberapa instansi terkait, seperti DPPD, Bappeda, BPN. Hal ini dikarenakan peta yang digunakan oleh masing-masing instansi tersebut berbeda-beda yang tentunya berpengaruh cukup signifikan di lapangan. Menurut Amperawan<sup>2</sup>, kedepan diupayakan akan dibuat peta tunggal oleh DPPD yang dapat digunakan oleh semua instansi. Salah satu kendala dalam pelaksanaan pengendalian pertanahan yang dihadapi oleh Tim DPPD selama ini adalah banyaknya peta yang dimiliki oleh masing-masing instansi yang mempunyai perbedaan-perbedaan skala yang cukup signifikan.

Terdapat instrumen berupa peta yang dijadikan acuan teknis dalam kegiatan pengendalian tanah di Kabupaten Sleman. Namun peta tersebut terdapat beberapa kelemahan, diantaranya (1) skala peta terlalu kecil sehingga sulit untuk dibaca, (2) peta belum berwarna sehingga terjadi kesulitan dalam pembacaan atribut-atribut untuk membedakan peruntukkan lahan pertanian, permukiman dan lain-lain, (3) legenda peta belum lengkap sehingga terjadi kesulitan dalam penentuan batas-batas wilayah, jalan dan sungai sebagai acuan pengendalian dan monitoring, (4) peta belum berindeks dan (5) peta belum dirinci dalam blok-blok peruntukkan.

## 5. KESIMPULAN

Hasil penelitian lapangan menunjukkan bahwa telah terjadi konversi lahan pertanian di Kabupaten Sleman yang cukup signifikan. Konversi lahan pertanian terbesar adalah untuk kegiatan perumahan dan permukiman. Lokasi konversi lahan terbesar adalah di wilayah Sleman yang berbatasan dengan kota Yogyakarta, khususnya utara ring road. Konversi lahan

---

<sup>2</sup> Hasil Wawancara dengan Amperawan Kepala Sub Bidang Penataan dan Penertiban DPPD Kabupaten Sleman, tanggal 21/12/2009 di Kantor DPPD

pertanian di Kecamatan Ngaglik sebesar 26,87 persen, Kecamatan Depok sebesar 7,45 persen dan Kecamatan Mlati sebesar 2,10 persen. Besarnya konversi lahan pertanian di Kecamatan Ngaglik disebabkan oleh trend pembangunan perumahan di kawasan ini.

Alih fungsi lahan pertanian di pengaruhi factor internal (pemerintah sebagai lembaga manajemen pertanahan) dan eksternal (masyarakat sebagai pelaku pembangunan). Faktor internal mencakup aspek teknis, kelembagaan dan aspek hukum. Aspek teknis lebih ditentukan oleh muatan rencana, instrumen peta pengendalian dan kelengkapan atribut peta pengendali.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada Dirjen DIKTI RI dan DPPM UII yang telah memberikan support dalam melakukan penelitian ini. Kami juga ucapkan banyak terimakasih kepada Pemda Kabupaten Sleman, khususnya Dinas Pengendalian Pertanahan Daerah (DPPD).

## 7. DAFTAR PUSTAKA

1. Abdurachman, Wahyunto, dan R. Shofiyati, 2005, *Kriteria Biofisik Dalam Penetapan Lahan Sawah Abadi Di pulau Jawa*. Jurnal Litbang Pertanian, 24(4), 2005. Hal 132.
2. Amamoo-Otchere, P.A. Ozah and N. Erharuyi, 2007, *Land Use System Approach for Sustainable Urban Land Management in the African Environment*, The Case of Ibadan in Nigeria.
3. Bappeda Kabupaten Sleman, 2008, *Rencana Tata Ruang Kabupaten Sleman 2009-2028*, Bappeda Kabupaten Sleman.
4. Bogdan, R.C. & Biklen, S.K. 1982, *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*, Allyn and Bacon, Inc, Boston.
5. Brackhahn, Bernhard And Kärkkäinen, Risto. 2001, *Spatial Planning As An Instrument For Promoting Sustainable Development In The Nordic Countries*, The Ministry Of The Environment, Denmark.
6. Departemen Pertanian, 2005. *Konversi Lahan Sawah Menimbulkan Dampak Negatif bagi Ketahanan Pangan dan Lingkungan*, Warta Penelitian dan Pengembangan Pertanian Vol. 27, No. 6, 2005.
7. Fajriyanto, 2009, *Alih Fungsi Lahan*. Kedaulatan Rakyat, Kamis 12 Januari 2009.
8. Giyarsih, Sri Rum, 2005, *Gejala Urban Sprawl Sebagai Pemicu Proses Densifikasi Permukiman Di Daerah Pinggiran Kota (urban Fringe Area) Kasus Pinggiran Kota Yogyakarta*, Journal Perencanaan Wilayah dan Kota. ITB.
9. Gatot Irianto, 2004, *Alih Fungsi lahan: Dampaknya Terhadap Produksi Air DAS dan Banjir*. Tabloit Sinar Tani, 28 April 2008.
10. Kedaulatan Rakyat. 2007, *Peningkatan Produksi Padi Terkendala Alih Fungsi Lahan*. Kedaulatan Rakyat, Kamis 26 April 2007.

11. Moleong, Lexy J., 2001, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT. Rosdakarya, Bandung.
12. Sastraatmaja, Entang, 2006, *Dilema Konversi Lahan Pertanian*. Pikiran Rakyat. Sabtu, 19 Agustus 2006.
13. Sujito, Arie, 2009, *Mal dan Marginalisasi*, diakses pada tanggal 11 Februari 2009 dari [http://www.ireyogya.org/ire.php?about=f24\\_gagas2.htm](http://www.ireyogya.org/ire.php?about=f24_gagas2.htm).
14. Syahyuti, 2006, *Kebijakan Lahan Abadi Untuk Pertanian Sulit Diwujudkan*, Analisis Kebijakan Pertanian. Volume 4 No. 2 tahun 2006: 96-108.

# **GAYA HIDUP KAUM URBAN JAKARTA DAN KECENDERUNGAN PEMINATAN PARIWISATA URBAN DI JAKARTA**

## **Sebuah Diskusi Awal**

**Priscilla Epifania**

Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur  
Universitas Tarumanagara, Jakarta  
E-mail : priscilla\_epifania@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*Research in Urban tourism in Indonesia is still few in number. However, interest in this subject has been increasing these days, especially in Indonesian major cities. How does Jakarta as the capital that is leading in urban development provides an urban tourism landscape? What is the urban destination preferences for city visitors or urban tourists? Is there any relation between urban life style in Jakarta to its urban tourism development?*

*A pilot study has been conducted with field observation in order to find out preferences of potential urban tourism destination in Jakarta, such as museum, shopping centres, dining areas and food courts. The possible reason of different enthusiasm of museum visitors and those of shopping centres is discussed. The almost zero growth of cultural and other public facilities compare to the vast growth of entertainment retail space, shopping centers district shows leisure preferences of the residents and city visitors. The consumptive culture and life style in urban life has define the city and its preference activities, which might show the future of urban tourism in Jakarta.*

**Keywords:** *urban life style, urban tourism, urban tourism landscape, city visitors*

## **1. PENDAHULUAN**

Definisi sederhana dari pariwisata urban (*urban tourism*) dapat diartikan sebagai pariwisata di kota atau perkotaan. Namun pada praktek dan perkembangannya disertai pemasaran, manajemen dan perencanaan kota dalam bidang ekonomi, sosial, budaya dan politik (Selby, 2004). Llyod (2007) menambahkan bahwa pariwisata urban juga mengacu kepada konsumsi performa, atraksi kota (seperti arsitektur dan monumen) serta fasilitas kebudayaan (seperti museum, tempat makan dan pertunjukan) oleh para pangunjung kotanya.

Disini penelitian ini bermaksud ingin mencari tahu bagaimana ibukota Jakarta menyediakan lansekap pariwisata urbannya dalam konteks yang terkait dengan gaya hidup warga urban Jakarta tentunya - apakah ada relasinya? Penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana pariwisata urban di negara berkembang, khususnya untuk memahami kecenderungan perkembangannya di kota besar di Indonesia.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

Studi literatur berikut ini akan terkait dengan topik penelitian pariwisata urban yang telah disebutkan di atas, yang akan memaparkan beberapa isu kunci yang terkait pembentukan destinasi pariwisata urban dan gaya hidup di perkotaan masa kini.

### **Pengunjung kota dan destinasi pariwisata urban**

Di tengah derasnya arus globalisasi, kota-kota besar pun berlomba-lomba memasarkan kotanya untuk menarik perhatian pengunjung. Berbagai bentuk pariwisata urban dikembangkan secara serius oleh pemerintah kotanya sebagai alat untuk meningkatkan perekonomian, demi perbaikan dan pembangunan kota serta pencitraan kotanya (Zukin 1998; Judd & Fainstein 1999; Selby 2004; Smith 2007; Reisinger 2009; King & Jago, City Mayors 2011). Kemampuan kota dengan berbagai kompleksitas pencampuran kegiatannya dapat menyajikan variasi atraksi, ragam destinasi dan menghadirkan suatu lansekap pariwisata, lansekap hiburan urban bagi beragam pengunjung kota.

Pengunjung kota pun bisa berasal dari mana saja, seperti dari warga kota, pekerja imigran maupun wisatawan domestik dan dari manca negara (Judd dan Fainstein 1999; Maitland, 2007; Ariaji 2010). Terkait dengan kota yang beragam aktifitas maka berbagai pengunjung dari berbagai kepentingan pun termasuk sebagai pemakai kota, termasuk pebisnis, pelajar dari luar kota, (Selby 2004; Maitland, 2007).

Selby berpendapat konsep 'konsumen tempat' (*place consumer*) cocok digunakan untuk merepresentasikan pengunjung kota, pengguna kota, wisatawan urban, atau semua individu yang mengalami suatu destinasi wisata. Karakter dan pengaruh globalisasi dan *post-modern* mewarnai pariwisata urban dan konsumennya, dimana signifikansi keberadaan suatu tempat memiliki interpretasi tersendiri bagi pengunjung kota dan wisatawan urban. Menurut Soja (1989, dalam Selby (2004)), mereka turut hidup dan menciptakan spasialitas ruang urban secara sosial.

### **Tourist Bubble (Gelembung Wisatawan)**

Judd (1999) menawarkan konsep '*tourist bubble*' (gelembung wisatawan) untuk ruang-ruang wisata yang menarik pengunjung dan wisatawan betah didalamnya. Ia memisalkan gelembung wisatawan ini seperti taman bermain yang menyediakan segala hiburan yang menawarkan kepuasan dengan lingkungan buatan yang bersih dan atraktif (hal.39). Pembangunan wisata ini memang memiliki implikasi berupa standarisasi di dalam produksi massal tempat-tempat destinasi. Pengunjung merasa aman, nyaman di lingkungan semacam ini, yang menawarkan rasa familiar yang sama (Maitland, 2007), tanpa harus mengkhawatirkan kenyataan apa yang terjadi di luar lingkunagn gelembung itu.

Hal serupa juga dinyatakan oleh Koolhaas (2002) dalam teori *Junkspaceny*, yang didefinisikan sebagai sesuatu yang tertutup, terbungkus oleh semacam kulit, sesuatu seperti gelembung (hal. 176). Lalu lebih jauh ia juga menambahkan efek ruang yang dialami dimisalkan layaknya sebuah selimut aman yang melingkupi, dan mengikat secara seduktif. Ia menyebutnya sebagai '*instant amnesia*' atau hilang ingatan secara instan (hal.177).

### **Gaya Hidup Urban, Budaya Konsumtif Urban dan Arsitektur**

Zukin (1998) mengemukakan sejak masa post-modernisme tahun 1970-an, telah terjadi pergeseran makna di ruang kota akibat makna gaya hidup urban yang bergeser dari hanya sekadar status sosial menjadin pencarian, pengkonsumsian kapital kebudayaan (*cultural capital*). Gaya hidup urban dan pola konsumsi urban yang baru terkait pada pola kesenangan, travel dan budaya. Kota menjadi lahan lansekap konsumsi (*landscape of consumption*). Miles dan Miles (2006) menambahkan hal ini dapat dipersepsi sebagai destinasi cultural sehingga memperlihatkan hubungan dari representasi cultural dan simbol perekonomian kota. Hal ini memicu konsumsi visual dari ruang publik (Zukin, 1998). Misalnya, '*Disneyfication*' atau 'Disneyfikasi' yang dapat menciptakan ruang tak nyata (*unreal space*: Miles & Miles, 2004: hal.22) di tengah kota.

Rem Koolhaas/ OMA/ AMO dalam seri Proyek Pradanya (2001) meredefinisikan dan mengkonstruksi pengalaman berbelanja masa kini dalam desainnya. Ia menangkap kebutuhan konsumsi yang utama baik bagi pemilik butik maupun pengunjung dari kaum urban. Dalam kondisi keterbatasan lahan di pusat kota, pemadatan program dan pembalikan tipologi menjadi strategi utama. Di toko retail Prada New York, ia menawarkan variasi program dan menghidupkan toko setelah usai jam buka dengan menyediakan kebebasan yang memungkinkan aktifitas budaya. Maka proses konsumsi dan konsumtivisme menjadi lebih luas, berkelanjutan waktunya dalam bentuk lain.

Melalui teori Junkspace (2002) yang menyusul kemudian, Koolhaas mendefinisikan *Junkspace* dengan beragam narasi dan deskripsi yang kaya, terkait identitas, globalisasi sebagai produk modernisme yang memiliki kontinuitas. Misalnya sebagai '*kingdom of morphing*', dengan gelembung selimut aman, memiliki virtualitas konstan, serta banyak lagi. Sebuah *junkspace* meninggalkan idealitas arsitektur yang selama ini dikenal dan muncul dalam bentuk lain. Sehingga ideologinya adalah "*The cosmetic is the new cosmic..*" (hal. 190).

Studi Miles dan Miles (2004) yang dibukukan dalam '*Consuming Cities*', mendiskusikan pengaruh konsumsi terhadap kehidupan kota, yang lalu menjelaskan bagaimana konsumsi mempengaruhi bagaimana orang tinggal di perkotaan. Konsumsi tidak hanya sebagai karakter dari kehidupan urban namun merupakan penentu kehidupan itu sendiri. Kemampuan membeli barang-barang telah menjadi hal yang penting dalam kehidupan perkotaan kontemporer. (hal.9) Konsumerisme diterima sebagai 'suatu jalan hidup' (hal.10). Konsumsi dapat memberikan semacam kebebasan individu namun tetap menjadikan individu tersebut sebagai bagian dari sebuah kelompok, dalam konstruksi kehidupan sosial kota. (Castells, dalam Miles & Miles 2004) Mereka melihat konsumsi dan kegiatan berbelanja sebagai suatu pemenuhan kebutuhan yang bersifat emosional serta menawarkan fantasi. Kota menjadi lahan produksi konsumsi, merupakan pusat hasil rekonstruksi bagi konsumsi *post-modern*. Efeknya lebih simbolis daripada spasial, dan pada kenyataannya kota yang konsumtif merupakan hasil budaya kota itu sendiri.

Menyadari fenomena menjamurnya pusat-pusat perbelanjaan di kota Jakarta, lewat studinya di Centropolis Universitas Tarumanagara, Herlambang (2006) membacanya sebagai konsep '*Pink Architecture*', yang menjunjung budaya konsumtif diterjemahkan ke dalam arsitektur yang main-main, dan menghalalkan segala cara, meluputkan segala idealisme teori rancang ruang arsitektur; dimana hal utama adalah atraksi yang *fun*/ menawarkan kesenangan, dan seru. Kondisi dan keberadaan pusat-pusat perbelanjaan ini lalu dilihat sebagai penjelmaan dari 'pusat kota itu sendiri.'

Terkait dengan gaya hidup dan pariwisata, pariwisata sendiri terkait erat dengan konsumerisme, dimana segala sesuatunya komersial. Dalam masyarakat demikian tuntutan atas servis dan kualitas yang baik menjadi semacam standar permintaan gaya hidup urban (Reisinger, 2009).

Wacana pustaka di atas akan didiskusikan terhadap penelitian di lapangan yang akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kota Jakarta menyediakan lansekap pariwisata urbannya dan bagaimana kecenderungan peminatan destinasi pariwisata urban di Jakarta terkait dengan gaya hidup kaum urban kotanya. Paper ini masih merupakan suatu penelitian awal, sehingga metodologi yang digunakan adalah metode kualitatif dengan triangulasi dari beberapa jenis pengumpulan data. Jenis pengumpulan data yang dipakai adalah melalui data sekunder terhadap atraksi urban di



Jakarta, observasi lapangan dan *pilot interview* atau wawancara percobaan terhadap pengunjung pusat perbelanjaan.

#### **Wawancara percobaan (*Pilot interview*)**

Dalam wawancara percobaan, dilakukan di dua buah pusat perbelanjaan di pusat kota yang biasa ramai. Profil responden, terdiri dari dua orang, dipilih acak dari dua tipe: pengunjung pada hari biasa dan pengunjung akhir pekan. Responden hanya diajukan pertanyaan singkat mengenai asal/ kategori pengunjung kota dan alasan kunjungan mereka.

#### **Limitasi**

Ada beberapa limitasi dalam penelitian awal yang mungkin juga akan mempengaruhi dalam proses penelitian selanjutnya. Limitasi dalam melakukan wawancara langsung dalam penelitian awal disebabkan oleh keterbatasan waktu, sehingga jumlah sampling yang terlalu sedikit sebenarnya masih belum memadai, juga lokasi pengambilan sampling baru dilakukan di satu pusat perbelanjaan saja. Adanya kendala birokrasi perijinan melakukan studi di lokasi pusat perbelanjaan sangat mempengaruhi proses pengumpulan data. Selain itu belum tersedianya informasi data dan profil pengunjung, serta jumlah pengunjung untuk pusat perbelanjaan dan museum atau taman kota yang akurat juga menjadi kendala. Observasi lapangan disertai studi yang lebih mendalam, terutama menggunakan *sample* terhadap fasilitas-fasilitas budaya (seperti kawasan museum, teater, dan lain-lain) serta taman-taman kota (seperti Lapangan Monas dan Lapangan Banteng) memerlukan waktu dan tenaga yang tidak sedikit.

### **4. HASIL DAN DISKUSI**

Berikut ini akan didiskusikan hasil pengumpulan data awal lewat data sekunder, observasi dan wawancara percobaan, yang akan didiskusikan pada bagian berikutnya.

#### **Hasil pengumpulan data awal**

Pengumpulan data awal dilakukan lewat pencarian data sekunder, observasi dan wawancara percobaan, dengan hasil sebagai berikut:

#### **Data sekunder**

Data sekunder mengenai kondisi dan rencana pariwisata urban Jakarta diperoleh dari rencana Dinas Pariwisata (2002) untuk DKI Jakarta dan Indonesian Visitor Centre (2011). Dari kedua sumber data ini, terdapat perbedaan versi pengkategorian destinasi dan atraksi pariwisata urban Jakarta.

Penentuan Jalur Wisata DKI Jakarta telah disahkan lewat SK Gubernur No.4486/1999, dan dipublikasikan oleh Dinas Pariwisata Propinsi Jakarta (2002). Dalam berkas ini disebutkan ada 3 Jalur Wisata DKI Jakarta, yakni: Jalur Barat (mencakup: Kepulauan Seribu, Teluk Jakarta, Kota Tua, Gajah Mada-Hayam Wuruk, Taman Merdeka, Kebun Jeruk, Thamrin - Sudirman, Senayan, Kebayoran dan Tanah Abang), Jalur Tengah (yaitu: Menteng-Kuningan dan Ragunan-Jagakarsa), dan Jalur Timur (terdiri dari: Ancol -Kelapa Gading, Kemayoran, Kelapa Gading – Pulo Gadung, Jatinegara – Manggarai, Senen – Pasar Baru - Lapangan Banteng – Gambir, Taman Mini Indonesia Indah serta Cibubur – Condet). Penentuan kawasan dilihat dari karakter khusus komunitas yang dapat dikembangkan dalam bidang ekonomi dan sosial, budaya. (lihat Gambar 1).



**Gambar 1.** Peta 3 Jalur Wisata DKI Jakarta  
(sumber: Dinas Pariwisata Propinsi DKI Jakarta, 2002)

Lain lagi destinasi dan atraksi pariwisata urban Jakarta menurut versi Indonesia Visitors Center (2011) yang rutin mencetak *Jakarta General Map* atau peta wisata Jakarta yang kontennya diketahui oleh Menbudpar. Dimana peta ini mengkategorikan destinasi menurut lingkup area atau kawasan Jakarta dengan atraksi potensialnya. Dalam peta ini lokasi pusat-pusat perbelanjaan besar lengkap tercantum. Klasifikasi area berdasarkan *'city lifestyle, culture and heritage'* ini terdiri dari: Ancol, Kota Tua, Glodok – Mangga Dua, Monas, Sudirman, Rasuna Said, Senayan dan Blok M. (Gambar 2). Informasi ini tersedia luas dan kios informasinya terletak di *lobby fX Lifestyle X'nter*, sebuah mal bertema *'pusat lifestyle'* di area Jakarta Pusat.



**Gambar 2.** *Jakarta General Map* edisi April 2011  
(sumber: Indonesian Visitors Center, 2011)

Sedangkan data sekunder sementara mengenai tipe, karakter gaya hidup kaum urban Jakarta didapat lewat pengunduhan dari berbagai situs elektronik. Hal ini dipilih karena merupakan bukti empiris dari kegiatan, aktifitas kesenangan (*leisure and entertainment activities*) yang nyata di kota Jakarta. Informasi yang diperoleh menunjukkan mayoritas situs-situs ini memberikan penawaran, rekomendasi untuk kegiatan berbelanja di berbagai pusat perbelanjaan kota, *fashion*, aneka tempat makan kelas atas, *pub* dan *club* dan hotel sebagai sesuatu yang berulang kali disebut sebagai '*the Jakarta life style*' ([www.excelloz.com](http://www.excelloz.com); [www.femtalks.com](http://www.femtalks.com); [www.jakartaexpat.com](http://www.jakartaexpat.com)). Destinasi yang muncul berikut adalah Kawasan Kota Tua, serta fasilitas hiburan seperti Taman Impian Jaya Ancol, dan Taman Mini Indonesia Indah. Taman Ismail Marzuki sebagai pusat fasilitas kesenian direkomendasi hanya melalui situsnya dan dibawah situs dari Dewan Kesenian Jakarta.

### **Observasi pusat perbelanjaan, museum dan taman kota**

Observasi lapangan dilakukan pada satu hari biasa dan pada satu hari di akhir pekan. Lokasi observasi dipilih sebuah pusat perbelanjaan yang umunya ramai dan terletak di Senayan, daerah selatan yang dekat pusat kota Jakarta. Sedangkan kawasan museum dibilangan Kawasan Kota Tua menjadi lokasi pilihan, karena cenderung lebih ramai dari distrik museum lainnya. Lapangan Monas sebagai taman publik terbesar di Jakarta telah diamati terlebih dahulu, karena Tugu Monas sendiri berfungsi sebagai salah satu atraksi utama pariwisata urban di Jakarta.

Observasi visual terhadap aktifitas di lokasi pengamatan menunjukkan bahwa jumlah pengunjung di pusat-pusat perbelanjaan di pusat-pusat kota senantiasa ramai dan puncaknya ada di akhir pekan, dengan pengunjung berasal dari golongan ekonomi menengah ke atas. Sedangkan untuk museum, yang terbilang ramai memang pada akhir pekan diluar kunjungan rombongan anak sekolah atau *event* tertentu. Lapangan Monas memiliki konsistensi pengunjungnya tersendiri. Pada akhir pekan akan dipenuhi oleh pengunjung yang kebanyakan berasal dari golongan ekonomi bawah.

### **Hasil wawancara percobaan**

Melalui wawancara percobaan, diharapkan didapat informasi awal mengenai pelaku kunjungan ke pusat perbelanjaan. Dua orang responden, sebut saja R1 dan R2, ditemui pada akhir pekan disebuah pusat perbelanjaan di bilangan Senayan, salah satu pusat perbelanjaan yang berada dalam distrik/ kelompok pusat perbelanjaan favorit di Jakarta. Responden hanya diajukan pertanyaan singkat mengenai asal dan

Mengenai asal, yang terkait terhadap kategori pengunjung kota, R1 merupakan ibu rumah tangga muda yang tinggal di Jakarta, seorang residen yang hanya berjalan santai, iseng saja di mal, siapa tahu bertemu teman dan nongkrong di kafe.

Seorang pekerja expatriat, R2, sudah dua tahun ini ditugaskan bekerja di Jakarta. Seorang residen kota temporer, yang sedang mampir. Ia mengunjungi mal ini karena "*well.. everybody goes here I suppose, and it's nice, many things in here.*"

Keduanya berbeda latar belakang tetapi melakoni budaya urban yang serupa. Pertanyaan tidak dilanjutkan lebih jauh karena faktor kenyamanan dan sekuritas yang dirasakan dari responden.

### **Diskusi**

Triangulasi dari beberapa hasil diatas akan didiskusikan untuk menjawab pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

- **Lansekap Pariwisata Urban di Jakarta**

Dari data sekunder mengenai destinasi dan atraksi pariwisata urban di Jakarta, terlihat perbedaan pengelompokan destinasi dan atraksi. Apa mungkin dari informasi di atas, hal ini menunjukkan kurang terkaitnya rencana pemerintah dengan kondisi serta persepsi di lapangan pariwisata urban Jakarta?

Dari data sekunder mengenai tipe, karakter gaya hidup kaum urban Jakarta didapat lewat pengunduhan dari berbagai situs elektronik ditemukan bahwa kegiatan berbelanja (*shopping activities*) adalah yang paling atraktif. Maka, preferensi tersebut, penelitian dilanjutkan dengan mencari data lokasi pusat perbelanjaan yang ada di Jakarta. Lokasi dan persebarannya nampak memiliki kecenderungan pola mengelompok yang ditunjukkan oleh Gambar 3 berikut ini.

**Peta Persebaran  
Distrik Pusat Perbelanjaan di Jakarta**



**Gambar 3.** Peta Persebaran Distrik Pusat Perbelanjaan di Jakarta

Gambar 3 di atas memperlihatkan kecenderungan pertumbuhan dan pembangunan pusat perbelanjaan (dan *mixed-usenya*) yang mengelompok menjadi beberapa *cluster*, distrik pusat perbelanjaan besar di Jakarta. Pengelompokan dan distriknya dirangkum sebagai berikut:

- Distrik Senayan – Sudirman, terdiri dari: Plaza Senayan, Senayan City, Ratu Plaza dan ITC Senayan. Di luar *cluster* ini ada pula fX, One Pacific Place dan Plaza Semanggi yang tidak terlihat berada dalam kelompok yang sama walau lokasinya tergolong dekat.
- Distrik Bundaran HI/ Hotel Indonesia dengan Plaza Indonesia, eX dan *extensionnya*, Grand Indonesia, serta JCC.
- Distrik Mangga Dua yang memiliki Pasar Pagi Mangga Dua, ITC Mangga Dua, mangga Dua Mal, Grosir Tekstil, WTC Mangga Dua, Mangga Dua Square serta kompleks Bahan Bangunan Interior.
- Distrik Pluit mencakup Pluit Junction, Emporium Pluit Mall, Pluit Village dan Megamall Pluit.
- Distrik Kelapa Gading yang terdiri dari kompleks Kelapa Gading Mal 1-5, Mal of Indonesia, La Piazza, Gading Food City, dan kawasan puja seranya.

- Distrik Blok M yang ramai memiliki Blok M Mal, Blok M Plaza, Pasaraya Grande, Melawai Plaza, Pasar Raya Aldiron dan Blok M Square.
- Distrik Grogol – yang baru eksis sebagai *cluster* dengan dibukanya Central Park, setelah sebelumnya dikenal dengan Ciputra Mal/ Citraland dan Mal Taman Anggrek.
- Distrik Kemang, memiliki karakter dan skala yang berbeda dengan deretan café, club, tempat makan serta La Codefin; begitu pula dengan
- Distrik Cikini – Menteng yang didominasi beragam jenis tempat makan.

Selain distrik yang sudah eksis di atas, terlihat kecenderungan untuk munculnya distrik baru di kawasan Puri Indah (jika St. Moritz dibuka, karena sebelumnya sudah memiliki Puri Indah Mal dan Carrefour), serta (Distrik) Kuningan. (Distrik) Kuningan yang belum dimasukkan di daftar atas karena jarak persebarannya tidak terlihat cukup mengelompok, walau sudah memiliki cukup banyak pusat perbelanjaan seperti: Mal Ambassador, ITC Kuningan, Segitiga Mas Business Park, Pasar Festival, Setiabudi 1-2 serta Epicentrum Walk namun tidak hadir sebagai *cluster* yang kuat.

Distrik-distrik ini hadir dengan pangsa pasarnya masing-masing. Dengan pengelompokan yang terjadi, eksistensi mereka begitu kuat dan mampu mempengaruhi aktifitas manusia disekitarnya, terpusat di distrik dan seringkali menyebabkan kongesti dan kemacetan lingkungan. Lalu apa yang menjadikan pusat perbelanjaan yang sudah sangat banyak ini terus diminati bak magnet atraksi yang tak kunjung padam?

- **Relasi antara gaya hidup dan perkembangan destinasi pariwisata urban di Jakarta**

Dari observasi, dapat dilihat bahwa pengunjung kota cukup banyak menghabiskan waktu luang dan kesenangannya menjadi terpusat pada pusat – pusat perbelanjaan sebagai pusat hiburan, destinasi pariwisata standar dalam kota. Di literatur-literatur studi urban, disimpulkan pusat perbelanjaan dan mal menjadi wadah komersil-kapitalis dari ruang publik kota yang hilang. Apa benar begitu? Dari beberapa observasi pada hari biasa dan pada akhir pekan di kawasan silang Monas (Monumen Nasional) yang memiliki ruang publik terbesar di kota Jakarta saat ini, menunjukkan ia masih berfungsi baik, namun kelihatannya mayoritas pengunjungnya berasal dari kalangan ekonomi sosial menengah ke bawah.

Observasi berikut di kawasan museum, menunjukkan antusiasme masyarakat terhadap budaya masih belum terlalu besar. Lain halnya jika disuntikkan program festival (seperti saat perayaan Imlek yang digelar tahunan mendapat animo tinggi dari masyarakat) yang menunjukkan lonjakan antusiasme. Kecenderungan demikian memicu perkembangan pertumbuhan pusat perbelanjaan sebagai destinasi penuh atraksi di kota.

Dari wawancara percobaan, kedua responden dari kategori pengunjung yang berbeda mengemukakan preferensi mereka terhadap mal/ pusat perbelanjaan. Jalan-jalan iseng serta melihat-lihat (ungkapan “*everybody goes here..*” dapat diterjemahkan sebagai kegiatan melihat orang lain). Kedua responden melakukan kegiatan ‘*sightseeing*’ yang mana merupakan kegiatan khas turistik. Disini, konteksnya urban, oleh dan anatara sesama pengguna kota, pengunjung kota, dimana salah satu atraksinya melihat orang lain. Karenanya pusat perbelanjaan pun berpotensi menjadi panggung untuk dilihat orang, seperti konsep ‘*flaneur*’. Hal ini menunjukkan kecenderungan konsumsi secara visual (Zukin 1998, Miles & Miles 2006).

Kecenderungan yang nampak terhadap pariwisata belanja (*shopping tourism*) dan gaya hidup urban yang menjadikan (distrik) pusat perbelanjaan sebagai destinasi pariwisata urban di Jakarta menjadi wajar, jika dikaitkan dengan apa yang disediakan ruang konsumtif bernama mal, *life-style center* dan sebagainya. Judd (1999) dan teori *tourist bubble*-nya (yang diartikan dan selanjutnya akan disebut sebagai gelembung wisatawan) tercipta menciptakan perasaan aman dan nyaman semu, seakan

memisahkan kenyataan hidup antara yang di luar maupun yang di dalam bangunan. *Junkspace* milik Koolhaas (2002) pun memberi selimut aman dan keadaan bak autisme ini membuat kita terlena, lupa dengan kondisi riil di luar sana. Kondisi ini sesuai dengan keadaan sosial ekonomi di Jakarta dimana jurang kelas ekonomi begitu nyata dan dirasakan pula dan gaya hidup yang berbeda.

Di kota Jakarta, hal ini nampak jelas hadir dalam bentuk pusat-pusat perbelanjaan besar yang memiliki kelas menengah ke atas. Pusat-pusat perbelanjaan urban itu mampu mewadahi gaya hidup post-modern dan mencari kemudahan di tengah ruang urban yang dihadirkan penuh imaji dan dalam atmosfir konsumtif yang menarik pengunjung. Dari ekspresi singkat para responden, juga dapat dibaca bahwa dengan tersedianya berbagai hal, maka R1 tidak perlu bingung bagaimana ia menghabiskan waktunya disana. R2 juga menyebutkan kondisi lingkungan yang baik (bisa juga diartikan secara estetis) disertai keragaman fasilitas, dari kebutuhan sehari-hari. Judd (1999) menyarankan bahwa suatu ruang wisata urban dengan imaji dan material yang melengkapi satu sama lain dapat menjadi atraksi bagi wisatawan. Kota yang atraktif pun menghadirkan proses imajinasi lewat proses reduksi dan kesederhanaan. Semua hal lengkap dan hadir dalam satu tempat di pusat perbelanjaan. Sehingga konsep gelembung wisatawan dalam wacana pariwisata urban yang terdapat di dalam pusat perbelanjaan mampu menjelaskan relasi antara gaya hidup dan kecenderungan perkembangan pariwisata urban di Jakarta.

Lebih jauh lagi, jika diperhatikan lebih detail, area tumbuhnya lokasi produksi konsumtif urban memiliki kecenderungan mengelompok membentuk *cluster* atau menjadi semacam distrik pusat-pusat perbelanjaan urban. Maka bolehlah dikatakan distrik gaya hidup konsumtif (*consumptive life style district*) ini lalu menjadi simbol pertumbuhan perekonomian kota yang dengan cepat ditiru, resepnya di '*copas*' (singkatan populer dari istilah '*copy-paste*') di kota-kota besar lain di Indonesia. Llyod (2007) menyebutnya sebagai '*business of pleasure*', dalihnya adalah dibalik kesenangan dan konsumsi ada keuntungan bagi pihak lain berupa peningkatan perekonomian serta wadah ketersediaan lapangan pekerjaan; hal yang mana merupakan salah satu dampak ataupun sasaran yang dituju dari perencanaan (konsep) pariwisata urban di kota-kota besar.

## 5. KESIMPULAN

Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa memang kota Jakarta memiliki beragam atraksi yang bisa ditawarkan dan menjadi destinasi pariwisata urban bagi pengunjung kotanya. Lansekap pariwisata urban di Jakarta sebenarnya terlihat variatif, namun dalam praktek, kelihatannya penataanya masih membingungkan. Persepsi akan destinasi dan atraksi oleh pengunjung kota pada kenyataannya berbeda dengan yang direncanakan atau dicanangkan pihak pemerintah kota yang berperan dalam bidang pariwisata. Perbedaan kebijakan dengan pihak pemerintah kota yang bergerak di bidang perencanaan dan pembangunan kota mengakibatkan proyek pembangunan belum berjalan sejalan. Pihak privat kapitalislah yang lalu dengan cepat menanggapi kecenderungan gaya hidup konsumtif ini dan menjalankan pembangunan ke arah tersebut dengan bersemangat. Mal dan pusat perbelanjaan tumbuh menjamur, mewarnai lansekap pariwisata urban dengan cepat dan diterima dengan wajar, walau jika melihat skala ruang kota dan proporsinya serta persebarannya tidak sesuai lagi konsep dan teori perancangan urban yang ideal.

Pusat-pusat perbelanjaan dibangun berdekatan, seperti distrik, mengelompok di titik-titik strategis. Di dalamnya konsep gelembung wisatawan, *junkspace* dan *pink architecture* bercampur baur menjadikan rumus kesuksesan mereka sebagai destinasi pariwisata urban favorit. Maka tidaklah mengherankan, atau terbilang wajar, jika kita menuju perkembangan gaya hidup konsumtif, sebagai arus kuat globalisasi di kehidupan

perkotaan. Pariwisata urban akan selalu berwarna konsumtif dengan kegiatan berbelanja menjadi salah satu atraksi wajib, kemungkinan di negara berkembang dimana warganya mudah tergoda kilau cahaya kota, dan kesadaran budaya masih terbelah belum cukup populer. Karena fenomena ini berbeda dengan kota-kota dinegara maju seperti Eropa misalnya. Strategi pembangunan kota yang tertinggal akan menggunakan jurus fasilitas budaya dibanding konsumtif retail komersial dalam bentuk distrik pusat perbelanjaan seperti yang terjadi di negara berkembang. Hal tersebut di atas menunjukkan relasi bagaimana gaya hidup dan kecenderungan perkembangan pariwisata urban di Jakarta.

Apa mungkin (akan) terjadi pola perkembangan yang sama? Misalnya, Surabaya akan menyerupai Jakarta, lalu Jakarta akan berusaha menyerupai Singapore, Hongkong misalnya; kemudian pada level selanjutnya Singapore dan Hongkong akan mengejar New York dan Paris, dan seterusnya.

Untuk ke depannya, penelitian ini bisa dilanjutkan dengan pengumpulan data, jumlah *sample* yang lebih memadai disertai observasi yang lebih luas, sehingga diskusi awal ini bisa menjadi penelitian yang valid dalam wacana pariwisata urban.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Ariaji, P., 2010, *Constructed Urban Space and Visitors Itinerary: Case Study: west Bankside, London*. Master Dissertation. London: University of Westminster.
2. City Mayors, 2011, *Urban tourism*, (online) ([http://www.citymayors.com/sections/tourism\\_content.html](http://www.citymayors.com/sections/tourism_content.html), diakses pada tanggal 12 Februari 2011)
3. Dinas Pariwisata Propinsi DKI Jakarta, 2002, *Pariwisata sebagai Citra Kualitas Pertumbuhan Kota*, Perencanaan Kawasan Wisata Jakarta 1, Jakarta : Dinas Pariwisata Propinsi DKI Jakarta, Sub Dinas Pengembangan Tata Ruang Pariwisata.
4. Farias, I., 2009, "The Reality of Urban Tourism: Framed Activity and Virtual Ontology" dalam 'Urban Assemblages. How Actor-Network Theory Changes Urban Studies', editor: Ignacio Fariás & Thomas Bender. London, New York: Routledge, hal.209-228.(Online) (<http://www.wzb.eu/gwd/kneu/pdf/Farias%202009%20The%20Reality%20of%20Urban%20Tourism.pdf> , diakses pada tanggal 20 Februari 2011)
5. Hayllar, B., Griffin, T. dan Edwards, D. (ed.), 2008, *City Spaces – Tourist Places: Urban Tourism Precincts*, Oxford: Butterworth-Heinemann
6. Herlambang, S., 2006, *Pink Architecture*. Jakarta: Majalah Arsitektur Sketsa IMARTA edisi Pink Architecture.
7. Hoffman, L.M., Fainstein, S. dan Judd, D.R. (eds.), 2003, *Cities and Visitors: Regulating People, Market and City Space*. Oxford: Blackwell.
8. Indonesia Visitors Center, 2011, *Jakarta General Map*. The Official Free Map of Indonesia, Jakarta : PT. Media Wisata Indonesia.
9. Judd, D.R., 1999 'Constructing the tourist bubble', dalam Judd, D.R. & Fainstein, S. S. (ed.), *The tourist city*, New Haven, Conn.: Yale University Press, hal. 35-53.
10. Judd, D. dan Fainstein, S., 1999, *The Tourist City*. New Haven and London: Yale University Press.
11. King, B.E.M. dan Jago, L.K., *A Tale of Two Cities : Urban Tourism Development and Major Events in Australia*. Melbourne: Centre for Hospitality and Tourism Research, Victoria University.
12. Koolhaas, R., 2002, "Junkspace", October 100, Spring 2002, hal. 175-190.
13. Llyod, R., 2007, "Urban Tourism", dalam Ritzer, G. (editor) di Blackwell Encyclopedia of Sociology. Blackwell Reference Online. (online) ([http://www.blackwellreference.com/public/tocnode?id=g9781405124331\\_yr2010\\_chunk\\_g978140512433127\\_ss1-19](http://www.blackwellreference.com/public/tocnode?id=g9781405124331_yr2010_chunk_g978140512433127_ss1-19) , diakses pada tanggal 12 Februari 2011)



14. Maitland, R., 2007, "Culture, City Users and the Creation of New Tourism Areas in Cities" dalam Smith, M.K. (ed.), *Tourism, Culture and Regeneration*, Oxford: CABI. Hal. 25-34.
15. Miles, S. dan Miles, M., 2004. *Consuming Cities*, New York : palgrave McMillan.
16. OMA/AMO Rem Koolhaas, 2001, *Projects for Prada Part1* , Milan: Fondazione Prada Edizioni.
17. Reisinger, Y., 2009, *International Tourism: Cultures and Behaviour*. Butterworth-Heinemann.
18. Selby, M., 2004, *Understanding Urban Tourism*. London: IB. Taurus.
19. Smith, M.K. (ed.), 2007, *Tourism, Culture and Regeneration*, Oxford: CABI
20. Zukin, S., 1998, "*Urban Lifestyles : Diversity and Standardisation in Spaces of Consumption*", *Urban Studies* 35 (5-6), hal. 825-839.
21. – (Anonimus), "*Mall as a Lifestyle*", (online) (<http://www.femtalks.com/design/mall-as-a-lifestyle-jakartas-new-fx-mall-and-its-worlds-longest-highest-slider-atmostfear/>), diakses pada tanggal 21 April 2011).
22. [http://www.excelloz.com/Travel\\_guide/Jakarta/What to Do \(Attractions Activities\).html](http://www.excelloz.com/Travel_guide/Jakarta/What_to_Do_(Attractions_Activities).html), diakses pada tanggal 21 April 2011.
23. [http://www.excelloz.com/Travel\\_guide/Jakarta/Shopping in Jakarta.html](http://www.excelloz.com/Travel_guide/Jakarta/Shopping_in_Jakarta.html) , diakses pada tanggal 21 April 2011.
24. <http://www.jakartaexpat.com/> , diakses pada tanggal 21 April 2011.
25. <http://www.jakartaexpat.com/jakarta/jakarta-culture.html> , diakses pada tanggal 21 April 2011.

## **POLA HUBUNGAN AKTIVITAS FORMAL DAN AKTIVITAS INFORMAL DI RUANG JALAN**

**Studi Kasus : Jalan Jenderal Sudirman, Salatiga**

**V. Reni Vita Surya, ST.,MT <sup>1)</sup>**

Dosen, Program Studi Arsitektur <sup>1)</sup>

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail : reni792003@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*Street space as one of public space types has to accommodate variety of human activities. Jendral Sudirman street, Salatiga as one of example than the street growth as the main street has been decreased of street classification to accommodate function growth and its activities. The decreasing of street classification impact on the function growth and land use generally, which will be ordained to be physically setting of formal activity at the street space. Informal activity can be faced as a human response as a user of public street space to the existence of its formal activity setting. With the domination of commercial function especially traditional market, so that the informal activity which will grow are street vendor and its internodes. The limitation of street space with high attraction for the street user has caused conflict among street user at the same place and time.*

*Relation between informal activity which grow at the street space and formal activity which physically set at the same area will be connected and influence each other, specially in character, intensity and physical setting of street vendor as informal activity. Result from this thesis has found types of relation and element which is related also the pattern of relation between formal activity and informal activity at Jendral Sudirman street, Salatiga. Focus of the thesis emphasize in trade commodity, physical setting and motivation of the street vendor as informal activity toward trade commodity and physical setting of formal activity. The conclusion has found four types of relation that are same commodity relationship, complement commodity relationship, neutral commodity relationship and no relationship which is no street vendor at the area.*

**Keywords :** *relationship, street vendor, street space, formal activity, informal activity, physical setting.*

### **1. PENDAHULUAN**

Ruang jalan adalah bagian dari ruang publik kota, sehingga untuk menjaga keseimbangan kualitas ruang publik yang terjadi dengan elemen aktivitas formal dan aktivitas informal yang mendukung, diperlukan penataan yang lebih terarah. Faktor-faktor dominan yang mempengaruhi pemanfaatan ruang terbuka publik kota adalah pencapaian (*Accessibility*), kemenarikan (*Attractively*) dan kelengkapan (*Amenities*)

Faktor – faktor tersebut sangat dipengaruhi oleh pola perilaku dari aktivitas masing-masing pengguna ruang jalan. Sehingga ruang jalan yang ada dapat memenuhi secara fleksibel dari masing-masing aktivitas.

Perencanaan ruang jalan sebagai ruang terbuka publik berdasarkan hubungan yang seimbang dari hubungan aktivitas formal dan aktivitas informal yang terjadi dapat menjadi karakter khas dari sebuah ruang jalan dalam hal ini studi kasus di koridor jalan Jenderal Sudirman, Salatiga yang berbeda dengan ruang – ruang jalan yang lain. Ruang jalan Jenderal Sudirman yang berkembang menjadi ruang publik kota, mengalami hal tersebut. Sehingga untuk menjaga keseimbangan

kualitas ruang publik yang terjadi dengan elemen aktivitas formal dan aktivitas informal yang mendukung, diperlukan penataan yang lebih terarah. Hal ini perlu diperhatikan mengingat klasifikasi fungsi jalan semula merupakan jalan lintas kota yang kemudian berkembang menjadi ruang publik kota Salatiga.

Penelitian ini diharapkan dapat merumuskan hubungan antara pertumbuhan aktivitas informal dan perkembangan aktivitas formal studi kasus di ruang jalan Jenderal Sudirman, Salatiga dan bagaimana pola hubungan antara kedua aktivitas tersebut, sehingga dapat menjadi salah satu preseden arahan desain untuk perencanaan perkembangan kota lebih lanjut.

## 2. KAJIAN TEORI

### Ruang terbuka publik

Ruang terbuka publik yang terbagi 2 golongan yaitu ruang publik statis merupakan ruang yang terbentuk oleh aktivitas tertentu yang konsentris, dan ruang publik dinamis yang biasanya merupakan ruang sirkulasi bersifat linier seperti jalan, pedestrian, gang.

Ruang publik yang difokuskan pada penelitian ini adalah ruang terbuka publik dinamis bersifat linier berupa penggal jalan utama di kawasan CBD pusat kota.

Faktor utama yang mendukung keberhasilan dari sebuah ruang publik adalah terjadinya aktivitas publik dari pengguna ruang yang beragam. Aktivitas publik yang terjadi dapat dibedakan menjadi **aktivitas formal** yang terkait dengan fungsi dan fisik yang melekat pada ruang jalan dan **aktivitas informal** yang terjadi akibat spontanitas perilaku pengguna ruang jalan, seperti berbelanja pkl, makan-minum, bermain, beristirahat, menghadang angkutan umum.

### Perilaku di ruang terbuka

Perilaku yang terjadi baik untuk mengakses dan beraktivitas (baik aktivitas formal maupun aktivitas informal) dalam penggal jalan sebagai ruang publik, dipengaruhi oleh (**komponen ruang publik**) :

- Fungsi yang ada sebagai daya tarik (perdagangan, perbelanjaan)
- *Setting* fisik yang terbagi menjadi *setting* fisik ruang jalan dan *setting* fisik bangunan pelengkap
- *Setting* aktivitas berdasarkan aspek perilaku
- Pola perilaku dari masing-masing kelompok pengguna ruang jalan yang beraktivitas di ruang jalan tersebut.
- Karakter dari masing-masing kelompok pengguna ruang jalan beraktivitas, khususnya perilaku aktivitas informal yang dalam penelitian ini dibatasi pada fokus pedagang kaki lima (PKL)
- Elemen *semifixed* yang menjadi bagian dari aktivitas informal (PKL, parkir temporer) dan elemen *nonfixed* (pergerakan kendaraan, pejalan kaki) sebagai faktor pengisi ruang publik.
- Pejalan kaki sebagai salah satu pengguna ruang jalan bagian dari elemen *nonfixed* dalam ruang publik penggal jalan untuk dapat beraktivitas dan mengakses, dipengaruhi oleh :
  1. Kebutuhan orientasi (asal dan tujuan beraktivitas)
  2. Kemudahan pergerakan (jalur kendaraan umum, jalan yang linier-lurus)
  3. Kenyamanan (peneduh, penerangan, aspek fisik jalur pejalan kaki)
  4. *Setting* bangunan yang terbuka, orientasi dan elemen pelengkap jalan.

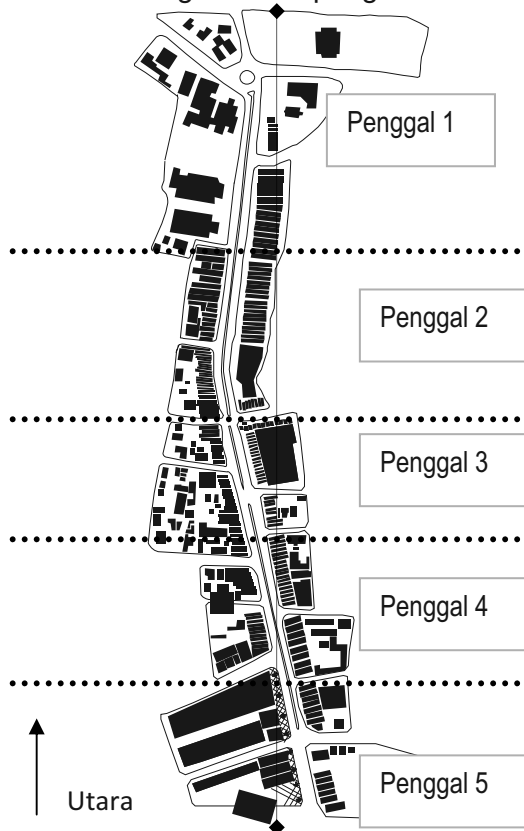
### 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk mendapatkan hasil pada penelitian ini adalah metode penelitian perilaku. **Behavior mapping** digunakan untuk mendapatkan suatu bentuk informasi mengenai suatu fenomena (perilaku manusia dan *settingnya*)<sup>1</sup>. Pemetaan perilaku manusia secara umum mengikuti prosedur yang terdiri dari 5 unsur :

1. Sketsa dasar area / *setting* yang akan diobservasi
2. Definisi yang jelas tentang bentuk perilaku yang akan diamati, dihitung, didiskripsikan dan didiagramkan.
3. Satuan rencana waktu yang jelas pada saat kapan pengamatan akan dilakukan.
4. Prosedur sistematis yang jelas, yang harus diikuti selama observasi.
5. *System coding* yang efisien untuk lebih mengefisienkan pekerjaan selama observasi.

*Behavior mapping* digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram. Tujuannya adalah untuk menggambarkan perilaku dalam peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku serta menunjukkan kaitan antara perilaku dengan wujud perancangan yang spesifik<sup>2</sup>. Ada dua cara pemetaan yaitu : *Place Centered Map* dan *Person Centered Map*

Pembagian zone pengamatan :



1. Penggal 1 : batas tugu Taman sari – hingga jalan Langen suko (samping ex BHS)
2. penggal 2 : mulai ruko hingga batas selatan pasaraya II.
3. penggal 3 : batas pasaraya I hingga Sukowati
4. penggal 4 : batas jalan Sukowati keselatan hingga jalan Kalipengging.
5. penggal 5 : mulai jalan Kali pengging ke selatan hingga batas jalan Senjoyo.

Pembagian penggal berdasarkan karakter fungsi, tatanan massa dan aktivitas dominan :

1. Penggal 1 : dominasi fungsi publik – komersial dagang, nodes aktivitas seputar Tugu Taman Sari.
2. penggal 2 : dominasi fungsi komersial dagang publik, nodes pasar Pasaraya II
3. penggal 3 : dominasi fungsi komersial dagang dan jasa, nodes pasar pasaraya I.
4. penggal 4 : dominasi fungsi komersial jasa-perdagangan, nodes merata – sepanjang penggal.
5. penggal 5 : dominasi fungsi publik-jasa, nodes merata sepanjang penggal

**Gambar 1.** Pembagian Segmentasi Penggal Jalan

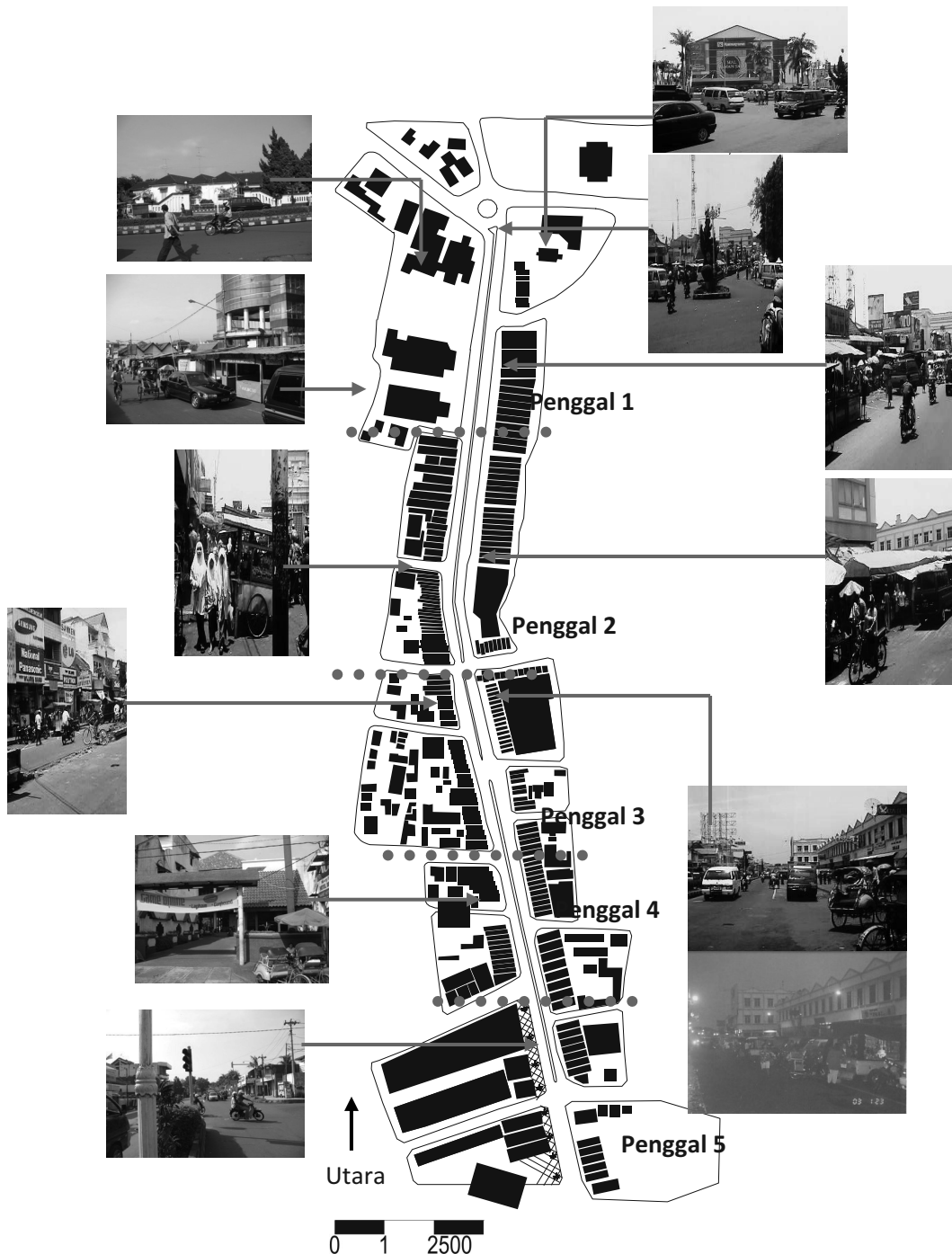
Sumber : RTBL kota Salatiga, 1998 dengan revisi survei 2004

<sup>1</sup> Ittelson, 1970 dalam Haryadi 1995

<sup>2</sup> Sommer, 1980

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi kawasan penggal jalan Jenderal Sudirman yang menjadi area penelitian terletak di pusat kota Salatiga. Kondisi eksisting ruang jalan dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2.** Gambaran kondisi eksisting penggal jalan Jenderal Sudirman Salatiga

### **Identifikasi Hubungan Aktivitas Formal dan Aktivitas Informal (PKL)**

Tumbuhnya aktivitas informal di ruang jalan, tidak lepas dari keberadaan aktivitas formal yang mendominasi di sebuah ruang publik. Hubungan yang saling terkait antar kedua jenis aktivitas di kawasan penggal jalan Jenderal Sudirman ini berdasarkan temuan data lapangan dapat dibedakan menjadi :

1. Hubungan antar karakter fungsi aktivitas formal dan aktivitas informal
2. Hubungan intensitas di area nodes aktivitas formal, jarak dan akses dengan keberadaan aktivitas informal
3. Hubungan waktu melihat kesamaan waktu operasional baik aktivitas formal maupun aktivitas informal
4. Hubungan fisik meliputi :tersedianya ruang dan atributnya dengan munculnya aktivitas informal.

### **Analisis pola hubungan Aktivitas Formal dan Aktivitas Informal di ruang jalan**

Analisis *setting* fisik dan aktivitas memperoleh hasil yaitu terjadi hubungan yang antara aktivitas formal dan aktivitas informal PKL dengan adanya elemen-elemen yang mempengaruhinya. Dasar analisis yang akan dilakukan adalah melihat adanya fenomena dan motivasi tumbuhnya PKL sebagai sektor informal di ruang jalan dengan aktivitas di sektor formal tertentu.

Analisis yang kemudian dilakukan adalah untuk menemukan jenis hubungan yang terjadi, karakter dan kriteria terjadinya hubungan-hubungan tersebut yang akan dilihat secara lebih detail dan elemen-elemen apa saja yang mempengaruhi terjadinya hubungan-hubungan tersebut.

#### **Setting Fisik Elemen Aktivitas Formal**

Tahap ini akan melihat dominasi dari elemen pendukung aktivitas formal yang berpengaruh dan berhubungan dengan adanya aktivitas informal di depannya, meliputi :

1. Fungsi dominan aktivitas formal.

Dalam penelitian ini berupa aktivitas komersial baik jasa dan perdagangan, publik berupa pelayanan masyarakat dan fasilitas umum, pemukiman berupa rumah dan ruko, dan identifikasi terhadap lahan kosong. Katagorisasinya :

- a. Kelompok aktivitas komersial dagang,
- b. Kelompok aktivitas komersial jasa, dibedakan berdasarkan jasa layanan
- c. Kelompok aktivitas publik, dibedakan berdasarkan sifat karakternya
- d. Aktivitas pemukiman, diidentifikasi berupa rumah dan rumah-toko.

2. Akses masuk kawasan, penggal jalan Jenderal Sudirman, Salatiga.

Dalam penelitian ini terdiri dari akses persimpangan 4 jalur dan persimpangan 2 jalur. Akses utama kawasan terdapat di sisi utara berupa persimpangan 4 jalur dan sisi selatan berupa persimpangan 2 jalur. Sedangkan akses pendukung terdapat di sepanjang penggal.

3. Jarak interval blok atau kelompok bangunan dan *nodes* aktivitas formal.

Dalam penelitian ini diukur dari panjang interval kelompok blok bangunan atau antar 2 persimpangan. Hal ini dilakukan dengan asumsi bahwa di setiap persimpangan terdapat nodes intermoda angkutan umum dan becak.

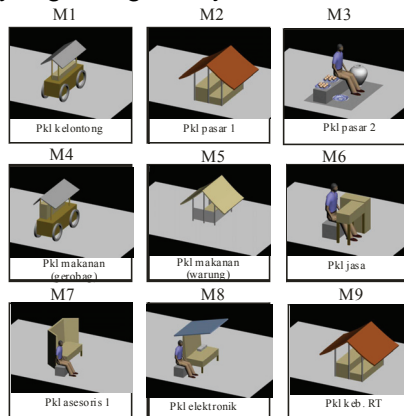
4. Waktu operasional aktivitas formal.

Dalam penelitian ini akan melihat hubungan antara waktu operasional blok bangunan yang mewadahi aktivitas formal dan pengaruhnya terhadap waktu mangkal PKL sebagai aktivitas informal yang tumbuh disekitarnya.

5. Ruang jalan yang tersedia berupa *setfront* bangunan dan lebar trotoar.

Keberadaan ruang jalan dibatasi menjadi dua jenis yaitu trotoar dan *setfront* bangunan.

Identifikasi aktivitas informal yang tumbuh di ruang jalan Jenderal Sudirman, Salatiga yaitu : aktivitas jual beli (PKL) dan aktivitas pendukung aktivitas formal berupa intermoda dan parkir kendaraan. Berdasarkan komoditi dagangan atau apa yang dijual oleh PKL, katagorisasi PKL yang dibagi menjadi :



1. PKL Kelontong : snack, rokok, Koran-majalah.
2. PKL pasar : sayur, buah, daging, bumbu dapur, bunga.
3. PKL makanan : gorengan, masakan, jajan pasar.
4. PKL jasa : service jam, emas, sol sepatu.
5. PKL asesoris : stiker, poster, pita-jepit rambut, sepatu-kauskaki-sandal-tas, kacamata-sabuk,
6. PKL elektronik : kipas angin, setrika, VCD-tape.
7. PKL kebutuhan rumah tangga : baju, alat dapur, mainan anak

**Gambar 3.** Tipologi karakter fisik modul PKL. Sumber : identifikasi penulis, 2004

1. Jumlah atau intensitas PKL

Identifikasi intensitas dan sebaran PKL dengan perbandingan dalam ukuran jarak interval yang sama untuk tiap kelompok blok bangunan.

2. Waktu operasional PKL

Identifikasi waktu operasional aktivitas informal dan mengidentifikasi hubungan dengan waktu operasional bangunan aktivitas formal.

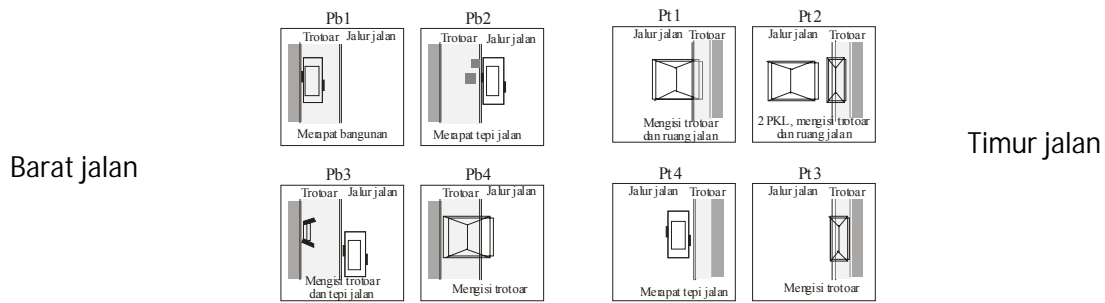
3. Modul ruang yang dipergunakan PKL

Identifikasi dan katagorisasi model modul dagangan yang dipergunakan PKL termasuk juga area dagangan yang umumnya terdapat di ruang jalan.

4. Posisi ruang jalan yang ditempati PKL

Identifikasi dan katagorisasi posisi dan area mangkal yang biasa dipergunakan oleh PKL untuk melihat kecenderungan posisi area yang dipergunakan oleh PKL, terkait dengan jenis komoditi barang atau jasa yang diperdagangkan.





**Gambar 4.** Tipologi posisi area yang dipergunakan PKL. Sumber : identifikasi penulis, 2004

Hasil analisa pengamatan kemudian menemukan beberapa indikasi hubungan yang terjadi antara aktivitas formal dan aktivitas informal di ruang jalan. Interpretasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Terdapat hubungan aktivitas informal yang tumbuh dengan fungsi aktivitas formal bangunan
2. Terdapat hubungan aktivitas informal yang tumbuh dengan waktu aktivitas formal
3. Terdapat hubungan aktivitas informal yang tumbuh dengan keberadaan akses kawasan
4. Terdapat hubungan aktivitas informal yang tumbuh dengan interval jarak antar akses (kelompok blok bangunan) dan adanya *nodes* aktivitas formal

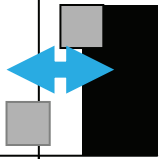
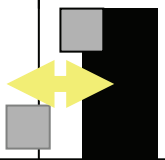
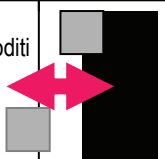
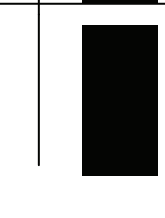
Terdapat hubungan aktivitas informal yang tumbuh dengan ruang jalan yang tersedia (trotoar dan *setfront* bangunan) dari aktivitas formal. Rumusan dari sintesa teori yang dipergunakan sebagai dasar pengamatan adalah berupa elemen yang diamati meliputi

- Elemen *fixed* berupa : lebar setfront dan trotoar jalan, jenis aktivitas dan komoditi bangunan, lebar bangunan dan jenis karakter bukaan bangunan.
- Elemen *semifixed* berupa : jenis dan karakter modul PKL, area dan posisi aktivitas PKL, jenis aktivitas ruang jalan formal.
- Elemen *nonfixed* berupa : intensitas pejalan kaki, intensitas kendaraan dan nodes aktivitas Ruang lingkup area pengamatan dibagi menjadi 3 skala pengamatan.

**Pola kecenderungan hubungan aktivitas Formal dan Informal**

- Skala Mikro dengan melihat tiap blok bangunan yang ada dan PKL tumbuh kemudian mengidentifikasi hubungan masing-masing.

**Tabel 1 .** Identifikasi dan Analisis jenis hubungan tiap penggal (skala mikro)

Penggal 1	Penggal 2	Penggal 3		Penggal 4	Penggal 5	
BJ : 0 TJ : 50 %	BJ : 26,2 % TJ : 10,5 %	Pagi : BJ : 0	Siang : BJ : 11,1 %	BJ : 26,4 % TJ : 40 %	BJ : 0 TJ : 25 % Pendukung-	
BJ : 0 % TJ : 25 %	BJ : 15,4 % TJ : 23,7 %	Pagi : BJ : 0	Siang : BJ : 30,6 %	BJ : 36,8 % TJ : 6.7 %	BJ : 0 TJ : 0 Netra	
BJ : 66,6 % TJ : 0	BJ : 23% TJ : 13,2 %	Pagi : BJ : 0	Siang : BJ : 25 %	BJ : 0 TJ : 6,7 %	BJ : 0 TJ : 0 Komoditi sama	
BJ : 33,3 % TJ : 25 %	BJ : 33,4 % TJ : 10,5 %	Siang : BJ : 33,3 %		BJ : 36,8 % TJ : 46,6 %	BJ : 100 % TJ : 75 % Tanpa PKL	

Sumber : analisis penulis, 2004

- pada Skala Meso

Melihat dalam tiap interval kelompok blok bangunan yang dibatasi akses kawasan, penggal untuk melihat dominasi dan pola kecenderungan.

**Tabel 2.** Identifikasi dan Analisis dominasi hubungan karakter aktivitas formal dan informal tiap penggal

**Karakter blok – kelompok bangunan**

	Karakter dominan aktivitas formal	Karakter dominan aktivitas informal	Katagorisasi
<b>Penggal 1 BJ</b>	Campuran Komersial dagang pasar	Kom. Dagang PKL makanan-kelontong Kom. Dagang PKL pasar	Bangunan < PKL Bangunan > PKL
<b>Penggal 2 BJ</b>	Komersial dagang toko	Kom. Dagang PKL makanan, ... Kom. Dagang PKL pasar, makanan	Bangunan < PKL Bangunan < PKL
<b>Penggal 3 BJ</b>	Komersial dagang toko  Komersial dagang toko dan pasar	Kom. Dagang PKL pasar, makanan	Bangunan > PKL Bangunan < PKL
<b>Penggal 4 BJ</b>  <b>TJ</b>	Komersial dagang toko, kom.jasa  Komersial dagang toko, jasa, publik	Kom. Dagang PKL makanan,kelontong	Bangunan < PKL Bangunan = PKL
<b>Penggal 5 BJ</b>  <b>TJ</b>	Kom dagang toko  Komersial dagang toko,jasa, publik,	Kom. Dagang PKL makanan,kelontong	Bangunan > PKL Bangunan > PKL

Sumber : analisis penulis, 2004

- Pada Skala Makro

Pengamatan skala makro, membandingkan tiap penggal dengan karakter fisik dan aktivitas formal yang sama untuk melihat pola kecenderungan. Karakter aktivitas formal yang diamati adalah : aktivitas komersial dagang pasar tradisional, aktivitas komersial dagang toko kelontong, aktivitas komersial dagang toko dealer kendaraan, aktivitas komersial dagang toko busana, aktivitas komersial dagang toko elektronik dan alat listrik, aktivitas komersial dagang restoran, roti, aktivitas komersial dagang toko sepatu – tas dan sandal, aktivitas komersial dagang swalayan dan mall, aktivitas komersial dagang toko emas-perhiasan, aktivitas komersial dagang toko jam, aktivitas komersial dagang toko bangunan, besi dan kaca, aktivitas komersial jasa bank, aktivitas publik tempat ibadah.

## 5. KESIMPULAN

**Jenis hubungan yang terjadi antara aktivitas formal dan aktivitas informal dipengaruhi oleh karakter komoditi dan fungsi dari kedua jenis aktivitas tersebut**

### 1. Hubungan Pendukung Pelengkap.

PKL tumbuh sebagai aktivitas pendukung atau pelengkap bagi aktivitas formal di belakangnya, dengan melihat karakter komoditi, modul, posisi dan area dagang PKL. Hubungan ini terjadi pada bangunan dengan jenis karakter aktivitas komersial berupa pertokoan dengan komoditi dealer kendaraan, komoditi dagangan sepatu-tas-sandal, komoditi bahan bangunan, swalayan-toserba dan komersial jasa bank

Elemen pendukung dari terjadinya hubungan ini adalah tersedianya ruang yang strategis (*setfront*, trotoar atau emperan toko), karakter bukaan yang terbuka untuk pertokoan. Disamping itu juga didukung oleh intensitas kepadatan pejalan kaki dan kendaraan yang tinggi dengan kecepatan rendah.

### 2. Hubungan Netral

PKL tumbuh sebagai aktivitas komersial karena ada peluang berjualan di bagian jalan, namun keberadaannya tidak terpengaruh aktivitas formal di belakangnya, dalam hal ini komoditi, modul dan posisi/area dagangnya. Faktor yang mempengaruhi adalah jarak terhadap magnet, intensitas pejalan kaki yang padat dan stabil, arus kendaraan padat dengan kecepatan rendah dengan kata lain elemen nonfixed lebih berpengaruh daripada karakter aktivitas unit bangunan.

### 3. Hubungan Komoditi Sama

PKL tumbuh dengan karakter komoditi yang sama dengan karakter komoditi yang disediakan bangunan yang mewadahi aktivitas formal di belakangnya, dapat berupa komoditi/jenis yang sama dengan segmentasi konsumen yang berbeda maupun persaingan tempat/ruang jalan sebagai area dagang. Hubungan ini terjadi pada bangunan dengan jenis karakter aktivitas berupa pasar tradisional, pertokoan dengan komoditi barang elektronik, emas-perhiasan dan jam.

Elemen pendukung terjadinya hubungan ini yang paling berpengaruh adalah jenis karakter komoditi yang menjadi kebutuhan masyarakat umum namun kurang terjangkau jika dibeli di pertokoan, sehingga PKL menyediakan barang yang sama dengan kualitas lebih rendah namun harganya terjangkau. Elemen lain mempengaruhi adalah kondisi ruang yang tersedia berupa *setfront*, trotoar atau emperan bangunan dan karakter bukaan unit bangunan yang terbuka.

#### a. Tidak terdapat PKL

Jenis karakter ini adalah untuk menggambarkan kondisi dimana PKL tidak tumbuh sehingga tidak terjadi hubungan apapun. Kriteria ini terjadi pada bangunan dengan fungsi publik seperti tempat ibadah, perkantoran tertutup atau sekolah. Fungsi pemukiman dan ruko serta pertokoan atau bangunan komersial dengan komoditi warung makan dan toko busana atau butik. Hal ini lebih dipengaruhi oleh karakter fungsi bangunan yang kurang menarik minat pengunjung dalam jumlah besar karena tidak menyediakan kebutuhan sehari-hari. Elemen yang terdapat pada kriteria jenis ini adalah karakter fisik bangunan yang cenderung tertutup, akses terbatas dengan bukaan yang minimalis. Sedangkan intensitas pengunjung yang datang tidak stabil atau hanya mengakses pada periode tertentu.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Carr, Stephen, dkk., 1992, **Public Space**, Cambridge University Press, USA.
2. Departemen Pekerjaan Umum, 1987, **Produk Standar untuk Jalan Perkotaan**, Direktorat Jendral Bina Marga, Jakarta, Indonesia
3. Francis, Mark., 1987, **The Making of Democratic Street**, dalam Moudon, 1987, Public Space for Public Use, Van Nostrand Reinhold Company, NY, USA
4. Hakim, Rustam., 1987, **Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lansekap**, Bina Aksara, Jakarta, Indonesia.
5. H. Andre Purwanugraha dan Th. Agung M. Harsiwi, 2003, **Dampak Krisis Ekonomi terhadap Keberadaan Pedagang Kaki Lima**, Jurnal Ekonomi dan Bisnis Fakultas Ekonomi Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Indonesia
6. Ikaputra dan Agus Nur Rochmad, 2003, **Tipologi Kakilima, Kajian Sistem Desain Kakilima dalam Konteks Sektor Informal**, Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta.
7. Jacobs, Allan B., 1993, **Great Street**, Massachusetts Institute of Technology, USA
8. Jasa Arsitek Sarana Utama, CV, 2001, **Studi Manajemen Transportasi kota Salatiga**, Semarang, Indonesia.
9. Krier, Rob., 1979, **Urban Space**, Rizzoli International Publication, Inc., USA
10. Mark & Francis, 1998, People Place, **Design Guideline for Urban Open Space**, Jhon Wiley & Sons, West Sussex, England
11. Moudon, A. V., 1987, **Public Space for Public Use**, Van Nostrand Reinhold Company, NY, USA
12. Madanipour, Ali., 1996, **Design of Urban Space, an Inquiry into a Socio – spatial Process**, Jhon Wiley & Sons, West Sussex, England.
13. Mugas 16, PT, 1998, **Studi Laporan Akhir RTBL kawasan kota Salatiga**, Semarang, Indonesia.
14. Pusat Pembinaan Sumber Daya Manusia (PPSM), 1979, **Urbanisasi Masalah Kota Jakarta**, kumpulan tulisan ilmiah, Jakarta-Indonesia.
15. Rapoport, Amos, **The Meaning of The Build Environment**, A Nonverbal Communication Approach, Sage Publications, Beverly Hills, London, New Delhi
16. Shirvani, Hamid, 1985, **The Urban Design Process**, Van Nostrand Reinhold Company, NY, USA
17. Sommer, Robert & Barbara., 1980, **A Practical Guide to Behavioral Research**, Oxford University Press, NY, USA.

**PERAN PERENCANA KOTA DALAM  
MEWUJUDKAN GAYA HIDUP HIJAU  
MASYARAKAT PERKOTAAN**  
**Studi Kasus : Kota skala Kota di Jabodetabek**

**Parino Rahardjo**

Jurusan Perencanaan kota dan Real estate  
Fakultas Teknik  
Universitas Tarumanagara  
E-mail : [parinorh@yahoo.com](mailto:parinorh@yahoo.com)

**ABSTRACT**

*Global warming is an issue that most often widened the world community conversation. The impact of global warming can already we feel, among others, the occurrence of climatic shifts, we can no longer determine when the rainy season and dry season arrives. In addressing the global warming the world community was moved to reduce global warming with a variety of efforts. In Indonesia awareness of the impact of global warming has grown, this society movement pattern and a green lifestyle are entrenched, especially for those living in urban areas. City scale housing growth in Indonesia, particularly in the Greater Jakarta area has not been able to answer the need for a green lifestyle that began to grow in the community.*

*In general, the role of city planners is as a mediator and communicator between interest groups that exist in society, thus the City planners had to laying foundations city planning, and also must be able to give an idea of the future, with all its possibilities, and impact, and options choices to be made. Thus, the City Planner is expected to produce works that can support a green lifestyle, so naturally green lifestyle can become an integral part of citizens in running the day-to-day life, as well as the interact with the wider society. How do urban planners in seeing and understanding what it is responsible, in deciphering the potential of land, through his work that includes policies, concepts, and space planning, site and structure, to facilitate the urban lifestyle*

*The purpose of this study wanted to know how the role of city planners in city planning that can facilitate a green lifestyle in the city. The study was conducted with descriptive approach by studying literature, and field research on the development of new cities as a comparison among other Bumi Serpong Damai, Bintaro Jaya, Kota Wisata, and Citra Gran.*

**Keywords:** *Green Lifestyle, Emissions, Global Warming, Climate Change, Urban Planning*

**1. PENDAHULUAN**

Pemanasan global atau global warming menjadi isu yang paling sering di perbincangkan masyarakat dunia. Dampak pemanasan global sudah dapat kita rasakan, antara lain terjadinya pergeseran iklim, kita tidak dapat lagi menentukan kapan musim hujan, dan musim kemarau tiba. Dampak lainnya, para ahli lingkungan meramalkan muka air laut akan naik dan akan mengurangi luas daratan, dan juga akan mengakibatkan tenggelamnya beberapa kota di dunia, dan banyak pulau kecil di Indonesia. Menghadapi ancaman bencana lingkungan yang demikian hebat manusia sebagai mahluk berakal memiliki kemampuan untuk mengemukakan gagasan-gagasan dan konsep yang makin lama makin tajam untuk memilih alternatif tindakan yang menguntungkan bagi keberlangsungan kehidupan manusia ( Koentjaraningrat, 1989), para ahli ekologi dan lingkungan yang optimis akan masa depan kehidupan manusia di bumi merasa yakin, bahwa manusia akan dapat mengatasi hampir semua masalah, selama ia masih bisa memperoleh energi dan teknologi. Kecerdikan manusia akan selalu dapat menemukan cara memperoleh energi murah serta inovasi teknologi yang dikehendaki, (Soeriaatmadja,1989). Merujuk pendapat

Koentjaraningrat dan Soeriaatmaja diatas, penulis optimis bahwa perubahan iklim akibat pemanasan global akan dapat dikurangi. Hal ini terlihat munculnya aktifitas masyarakat didunia yang peduli dan sadar akan bencana ekologis akan berdampak sangat buruk terhadap kehidupan di muka bumi.

Menurut Jalaludin Rakhmad, (2007), kaum determinisme lingkungan sering menyatakan bahwa keadaan alam sangat mempengaruhi gaya hidup dan perilaku, seperti efek temperatur pada tindakan kekerasan, perilaku interpersonal, dan suasana emosional. Kesadaran masyarakat dunia akan ancaman tersebut tampaknya disadari, kampanye dan upaya nyata dalam mencegah keadaan lingkungan yang lebih parah terus dilakukan, misalnya saja adanya kesepakatan sebagian masyarakat dunia untuk mengurangi emisi. Indonesia masuk dalam daftar negara dengan emisi tinggi (Dewan Nasional Perubahan Iklim, 2009).

Masyarakat Indonesia saat menyadari arti pentingnya mencegah pemanasan global, hal ini terlihat dengan bermunculannya kelompok yang peduli dengan pelestarian lingkungan, kelompok yang ada ditengah masyarakat ini melakukan aktifitas yang beragam, mulai dari penghijaukan lingkungan pada lahan yang terbatas (sempit), hingga kelompok masyarakat yang berada pada kota yang memiliki tingkat kehidupan sosial yang tinggi dengan kegiatan penghijaukan dan menyamankan lingkungan perumahannya, maupun pembuatan pupuk kompos. Menurut Jalaludin Rakhmad (2007), Perilaku manusia memang merupakan hasil interaksi yang menarik antara keunikan individual dengan keumuman situasional. Pola masyarakat ini diwujudkan menjadi gaya hidup hijau yang membudaya, khususnya bagi mereka yang tinggal di daerah perkotaan.

Menurut Soeryani, (1977), manusia sebagai bagian dari makhluk hidup adalah juga bagian dari suatu ekosistem. Jadi kumpulan manusia-manusia disebut juga sebagai populasi manusia. Walaupun (secara kurang tepat) sering disebut komunitas manusia. Ekosistem dimana didalamnya terdapat manusia dapat disebut sebagai lingkungan hidup alami (*natural environment* atau *natural living environment*), lingkungan ini dapat disebut *alami* selama campur tangan manusia di dalamnya tidak dominan dimana dia berada. Berbeda bila di lingkungan dimana manusia berada campur tangannya sudah menjadi dominan dan merubah lingkungan alamnya. Jadi lingkungan hidup manusia terdiri dari atas lingkungan hidup alam (ekosistem), lingkungan hidup buatan (*built Environment*),

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini ingin mengetahui bagaimana peranan perencanaan Kota dalam merencanakan kota yang dapat memfasilitasi gaya hidup hijau warga kota.

### **Metode penelitian**

Penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif dengan melakukan studi literatur, dan penelitian lapangan terhadap pengembangan beberapa kota baru sebagai pembanding antara lain *Bumi Serpong Damai*, *Bintaro Jaya*, *Kota wisata*, dan *Citra Gran*.

### **Rumusan Masalah**

Bagaimana perencanaan kota dalam melihat dan memahami apa yang menjadi tanggung jawabnya, dalam mengartikan potensi lahan, melalui karyanya yang mencakup kebijakan, konsep, dan perencanaan ruang, tapak dan struktur, untuk memfasilitasi gaya hidup masyarakat kota.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

**Gaya Hidup.** Untuk mewujudkan gaya hidup hijau masyarakat di perkotaan Perencana Kota dituntut untuk menghasilkan karya yang dapat mendukungnya, sehingga secara alamiah gaya hidup hijau dapat menjadi bagian yang tak terpisahkan dari masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Gaya hidup (*Lifestyle*) adalah pola hidup seseorang di



dunia yang diekspresikan dalam psikogragisnya. Gaya hidup melibatkan dimensi AIO (*Activity, Interest, Opinion*). Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi, serta menampilkan profil seluruh pola tindakannya di dunia, (Kotler, & Gary Armstrong, 2008). Bila kita melihat AIO sebagai satu kesatuan, maka gaya hidup hijau tidak saja berupa opini (*opinion*) yang menginginkan lingkungan nyaman sesuai dengan keinginannya, tetapi juga minat (*Interest*) yang mendorong manusia untuk melakukan *tindakan (activity)*, dengan demikian akan terjadi interaksi antara manusia dengan lingkungannya, interaksi ini akan menjadi kuat bila manusia memiliki hasrat yang tinggi terhadap lingkungannya, demikian juga sebaliknya bila lingkungan mendukung gaya hidup manusia yang berada di dalamnya. Konsep ini nampak sama dengan prinsip ekosistem.

**Kota.** Dilihat dari lingkungan dan masyarakatnya, dengan mengacu pada pendapat Doeljadi (1978), sebuah lingkungan dapat dikatakan sebagai kota dilihat dari 2 (dua) aspek, yakni aspek fisik (pengkotaan fisik), dan aspek mental (pengkotaan mental). Sedangkan Wirth, dan Gino germadi, 1973 ( dalam Menno dan Alwi,1992), mengatakan bahwa volume, densitas, dan heterogenitas merupakan variabel independen struktural yang umumnya bersifat psiko-sosial.

Hasil penelitian Osmond (1957) dan Soamer (1969), (dalam jalaludin rakhmat, 2007) dalam arsitektur, desain bangunan dapat mendorong orang untuk berinteraksi satu sama lain atau dapat juga sebuah desain bangunan membuat orang untuk menghindari interaksi, hal ini berlaku juga dalam perencanaan kota manusia akan berinteraksi dalam sebuah ruang terbuka umum (*public open space*) yang berada di dalam kota. Jalaludin Rakhmat berpendapat rancangan arsitektural akan mempengaruhi pola komunikasi diantara manusia yang berada di dalamnya. Roger Barker, Fredericsen Price, dan Bouf (dalam jalaludin Rakmat, 2007), mengutarakan perilaku manusia akan dipengaruhi oleh ruang atau lingkungan, misalnya taman.

**Prinsip kota yang berkelanjutan**, tantangan kedepan dalam pengembangan lingkungan yang berkelanjutan, perhatiannya kosentrasikan pada efisiensi dan perubahan cepat pada penggunaan teknologi energi yang dapat diperbaharui (Herbert Giradet & Miguel Mendoca, 2009), tindakan yang dapat dilakukan untuk mewujudkannya antara lain :

- Pengembangan kota yang kompak
- Pembaharuan (*renewable*) sebagai hal yang utama dalam pasokan energi
- *Small ecological footprint*
- *Circular urban metabolisme*
- Keanekaragaman dalam desain lansekap
- Kota yang dikelilingi lahan pertanian

Dalam mewujudkan eco-cities, bentuk kota yang berkelanjutan dan transportasi tergantung pada :

1. Pengembangan campuran (*Mixed use*) yang kompak
2. Manusia yang berorientasi ke pusat kota dan Sub-pusat dengan tingkat kepadatan tinggi
3. Prioritas diberikan kepada transportasi umum berkualitas tinggi dan mobilitas (pergerakan) non-kendaraan bermotor
4. kawasan konservasi alam dan ruang untuk produksi pangan di dalam dan sekitar kota

**Peranan Perencana kota.** Idealnya sasaran orientasi dari karya seharusnya merupakan hasil dari karya itu sendiri, dan bukan misalnya harta untuk dikonsumsi atau hasil berupa kedudukan sosial yang menambah gengsi (Koentjaraningrat,1981). Dalam berprofesi seorang perencana kota dapat berada di dalam pemerintah, Konsultan, atau sebagai bagian dari pemilik lahan real estat.

Wujud nyata peranan dan karya Perencana Kota, harus dapat menjembatani seluruh kepentingan *stakeholder*, sehingga dimasa mendatang diharapkan tidak akan terjadi benturan kepentingan ditengah masyarakat yang memiliki pandangan berbeda, Anthony J.

Catanase dan James C. Snyder (1998), berpendapat peran efektif perencana kota selain sebagai perencan juga adalah sebagai mediator.

**Mediator.** Seorang yang memiliki kemampuan hubungan interpersonal yang baik, sehingga akan dapat melakukan komunikasi yang baik dengan seluruh *stakeholder* kota. Menurut Jalaludin Rakhmat,(2007) hubungan Interpersonal bersifat tidak statis tetapi selalu berubah terlebih dalam sebuah konflik, dalam melakukan mediasi mediator terkadang memerlukan waktu yang panjang. Untuk mempertahankan keseimbangan hubungan interpersonal ada 4 (empat) faktor yang harus dijaga, yaitu *keakraban, kontrol, respon yang tepat, dan nada emosional yang tepat*.

**Syarat Mediator.** Untuk menumbuhkan hubungan yang baik dalam hubungan interpersonal di pengaruhi oleh 3 (tiga) faktor, yaitu : *Percaya , sikap suportif, dan sikap terbuka*, (Jalaludin Rakhmat, 2007), yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

*Percaya*, merupakan faktor terpenting dari ketiga faktor diatas, percaya dapat di artikan sebagai mengandalkan perilaku orang lain untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, yang penuh resiko dan ketidak pastian (Giffin,1967, dalam Jalaludin Rakhmat, 2007). Sejauh mana kita percaya kepada orang lain dipengaruhi oleh faktor personal dan situasional, menurut Deutsch,1958 ( dalam Jalaludin Rakhmat, 2007). Orang yang harga dirinya positif akan cenderung mempercayai orang lain, sebaliknya orang yang mempunyai kepribadian otoriter sukar untuk mempercayai orang lain. Sikap percaya berkembang apabila setiap orang yang sedang berkomunikasi menganggap hubungan mereka jujur.

*Sikap suportif* adalah sikap yang mengurangi sikap defensif dalam komunikasi. Menurut Jalaludin Rakhmat,(2007), orang bersikap defensif bila ia tidak menerima, tidak jujur, dan tidak empati. Sudah jelas dengan sikap defensif komunikasi interpersonal akan gagal.

*Sikap terbuka* amat besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif, berbeda dengan sikap *dogmatis* (tertutup). Sikap terbuka menilai pesan secara obyektif, dengan menggunakan data, dan kepastian logika, bersifat profesional dan bersedia mengubah kepercayaannya, dan selalu mencari informasi. Sikap *dogmatis* memandang dunia hanya dari sisi hitam dan putih, dalam melihat nara sumber, dilihat lebih pada siapa yang bicara, ketimbang isi.

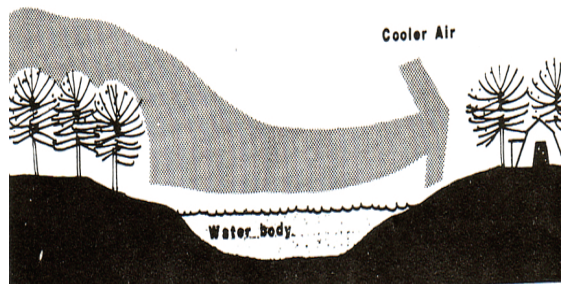
**Kepemimpinan.** Mediator selain piawai dalam berkomunikasi juga harus mempunyai kewibawaan dan jiwa kepemimpinan, oleh Daniel Goleman, Richard Boyatzis, dan annie Mckee, (2007), ada 3 ( tiga) faktor dalam kompetensi-kompetensi kepemimpinan, yaitu : *Kesadaran diri, pengelolaan diri, dan kesadaran sosial*.

Kesadaran diri meliputi, *kecerdasan–diri emosi, penilaian diri, kepercayaan diri*. Pengelolaan diri meliputi, *pengendalian diri, transparansi, kemampuan menyesuaikan diri, prestasi, inisiatif, optimisme*. Sedangkan Kesadaran sosial meliputi *empati, kesadaran berorganisasi, pelayanan*.

**Wawasan Sosial.** perencana kota diharapkan sudah dapat memperkirakan dampak buruk dari kota yang direncanakan dimasa mendatang (Anthony J. Catanase dan James C. Snyder,1998), benturan sosial yang akan muncul terkait dengan masyarakat yang terlebih dahulu berada di wilayah dimana kota akan dikembangkan harus dapat diperkirakan, misalnya akses masuk ke kota mereka, bagaimana agar tidak mengganggu dan menimbulkan konflik dimasa mendatang, kemudian bagaimana mengatur aliran air hujan, agar saat hujan kota penduduk tidak banjir akibat luapan dari lahan yang dikembangkan. Keberadaan situs keramat yang terkait dengan keyakinan harus mendapat perhatian dengan cara memugar dan melindunginya dengan melakukan komunikasi terlebih dahulu dengan masyarakat setempat.

**Wawasan lingkungan.** Potensi lansekap yang ada di lahan seperti danau/rawa, vegetasi, topografi, makam, sungai harus mendapat perhatian dan pertimbangan yang cukup saksama. Konversi lahan juga akan memiliki dampak terhadap lingkungan. Pembuatan Perumahan dengan skala Kota yang mengkonversi lahan pada daerah lahan pertanian dan perkebunan, pertanian dan perkebunan air hujan berpotensi untuk memperbaharui *air tanah*,

karena dengan adanya pepohonan yang menampung air hujan, lahan tersebut dapat memiliki kemampuan dalam menyimpan air hujan. Berbeda dengan lingkungan buatan semacam perumahan yang kemampuan daya serap terhadap air hujan sangatlah kecil, karena permukaan tanah yang ditutup dengan *perkerasan*, air hujan dialirkan secara langsung melalui permukaan lahan (*Run off*). Disamping itu adanya perumahan berpotensi menurunkan muka air tanah akibat penyedotan air tanah yang dilakukan perumahan tersebut. Akibat lainnya adalah berkurangnya cadangan air tanah, karena hilangnya potensi pembaharuan air tanah karena berkurangnya pasokan air hujan yang merembas ke dalam tanah (Arsyad, 2010). Menurut Suripan (2006), vegetasi dengan *Kerapatan* tanaman adalah hal yang lebih penting dibandingkan jenis tanaman. Kerapatan tanaman akan mempengaruhi panjang lintasan aliran permukaan dan luasan lahan yang tertutup. Pada *tanah gundul*, aliran permukaan akan melintas relatif lurus ke arah kemiringan lahan, sementara pada lahan bertanaman khususnya pada pertanaman acak, lintasan aliran permukaan akan berbentuk *zig-zag*, sehingga lintasan lebih panjang. Dengan beda tinggi yang sama, akan dihasilkan kemiringan yang lebih landai sehingga kecepatan aliran permukaan lebih kecil, dan energi perusakannya makin kecil. Danau dapat berfungsi sebagai penampungan air hujan, penyedia, dan menjaga keberadaan air tanah berkelanjutan, menurunkan temperatur udara, juga sebagai tempat rekreasi, memancing, dan permainan air lainnya, lihat gambar 1.



Gambar 1. Danau

Sumber : Centre for Landscape Architecture Education and Research, (1977)

Dalam pengembangan lahan yang bergelombang ada empat alternatif pendekatan yang dapat dilakukan, seperti terlihat dalam gambar 2, yaitu :

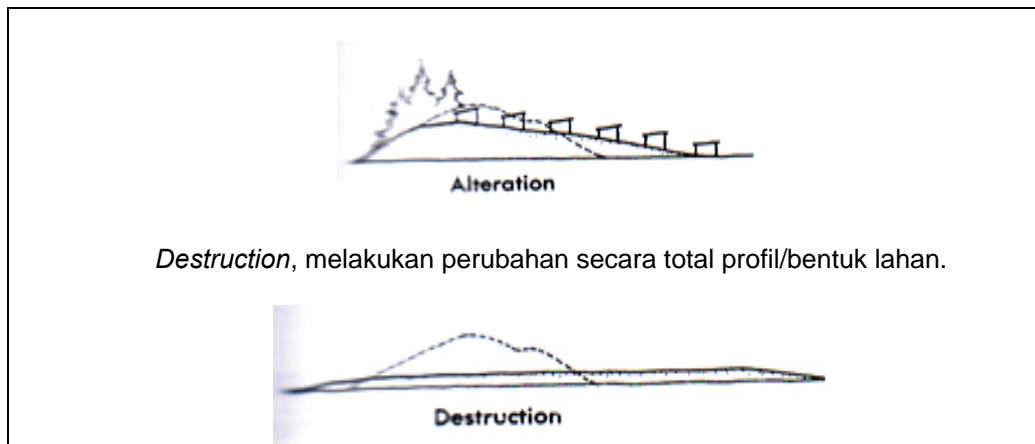
*reservation*, melakukan pengembangan lahan dengan tidak melakukan perubahan profile/bentuk lahan awal (dengan mempertahankan profil lahan awal).



*Accentuation*, mempertegas profil/bentuk lahan.



*Alteration*, Melakukan perubahan bentuk lahan, tetap mempertahankan adanya lereng dengan melakukan *cut and fill*.



**Gambar 3.** Alternatif pengembangan lahan pada lahan bergelombang  
Sumber : John Orsmbec Simonds, & Barry W. Starke, 2006

Aca Soegandhy, (1999), beranggapan bahwa Kualitas tata ruang ditentukan oleh terwujudnya struktur dan pola pemanfaatan ruang yang mengindahkan fakto-faktor, antara lain :

1. Daya dukung lingkungan, meliputi :  
kepadatan penduduk, kepadatan bangunan, KDB, KLB, jarak, ketinggian, dan susunan bangunan yang memungkinkan matahari terhalang, dan sirkulasi udara dapat berlangsung dengan baik (udara segar), peruntukan tidak berada pada daerah banjir, sarana transportasi yang tersedia, Fasos, Fasum, pembuangan dan pengolahan limbah, jaringan utilitas, GSB, Garis sepadan sungai.
2. Fungsi Lingkungan, meliputi:  
Tata guna lahan, tata guna air, tata guna udara, tatan suaka alam, tatanan suaka budaya yang ditunjang dengan : jalur hijau, taman, sempadan bangunan, sempadan jalan, sempadan sungai, sempadan pantai, dan jalur penyangga yang diperlukan
3. Estetika Lingkungan, terwujud Karena:  
Terjaganya kesesuaian antara arsitektural bangunan dengan Lingkungan sekitarnya atau lansekap, vegetasi, lingkungan perumahan bebas dari bau, kebisingan, getaran, lingkungan bebas dari radiasi karena adanya RTH
4. Lokasi, Terwujud  
Karena keserasian, keselarasan hubungan antara perumahan dengan tempat kerja, Fasum, dan Fasos.
5. Struktur Terwujud,  
Dengan adanya hirarki besaran lingkungan dan tingkat pelayanan kebutuhan dan kemudahan pergerakan seperti pusat lingkungan dalam perumahan sekala kota, hubungan antara berbagai pusat lingkungan dengan beserta sistem moda transportasi yang dilayaninya, kepadatan bangunan, ketinggian bangunan Konversi lahan juga akan memiliki dampak terhadap lingkungan.

Dalam mengakuisisi sebuah lahan yang potensial untuk sebuah *Real estate*, ada enam faktor (6) faktor yang harus dipertimbangkan, antara lain, *Properti Inventory, Environmental Analysis, Utilities, Regional Inventory, Government Regulations, Development Decision*. Ralph R. Pisani dan Robert L. Pisani, (1989)

Dalam pengembangan lahan idealnya melakukan tahap analisis lingkungan yang oleh Jerzy Kozlowski, (1997) disebut sebagai Konsep ambang batas yang didasarkan pada *obeservasi empiris* yang mengungkapkan bahwa pembangunan permukiman maupun kota, pada umumnya menghadapi keterbatasan fisik yang diperlihatkan oleh berbagai lingkungan alam dan buatan.

Dalam ambang batas ini ada faktor lingkungan alami dan buatan yang dikualifikasikan untuk *tidak dikembangkan*, antara lain :

Faktor alami :

- landsekap, seperti pemandangan yang terbuka, sungai, pantai , danau, lereng berhutan
- Areal rawa, dan areal yang mudah banjir
- Lereng dengan kemiringan lebih dari 25 %
- Daya dukung yang tidak memadai

b. Faktor buatan :

- Kuburan/makam
- Zona perlindungan untuk sumber air bawah tanah (daerah resapan air)
- Zona listrik tegangan tinggi, maupun jalur distribusi gas (pipa)

**Perencanaan pertumbuhan pintar.** Tujuan adalah mengurangi lingkungan yang acak atau tidak beraturan (*sprawl*) dan ketergantungan akan kendaraan, dan mempromosikan kenyamanan hidup masyarakat dan lebih berkelanjutan,(Herbert Giradet & Miguel Mendoca, 2009).

Dengan proposisi khusus adalah :

1. Pengembangan baru yang terhubung dengan transportasi umum;
2. Park and ride di stasiun angkutan umum;
3. Sepeda parkir di stasiun angkutan umum;
4. Bebas kendaraan, berjalan kaki ke pusat kota
5. Kepadatan yang bertambah, dan pengembangan mix used

**Etika Lingkungan** dalam menjalankan peranannya, seorang perencana kota harus memahami etika lingkungan karena apa yang dilakukannya akan berakibat terhadap lingkungan (ekosistem). Menurut Nugroho (1985), dalam Soeryani,(1997), etika lingkungan dapat berwujud dalam 5 (lima) tingkatan, antara lain :

1. Egoisme, yang berdasarkan keakuan tetapi penuh kesadaran akan ketergantungannya pada pengada yang lain sehingga seorang yang egois mempunyai kepercayaan pada diri sendiri (self confidence) untuk dapat berperan serta dalam pengelolaan lingkungan; egoisme dapat juga disebut individualisme;
2. Humanisme, solidaritas terhadap sesama manusia
3. Sentientisme, kepedulian terhadap pengada insani yang mempunyai system syaraf atau perasaan, misalnya kucing, kambing, dan sebagainya
4. Vitalisme, kepedulian terhadap sesama pengada insani, ciptaan yang tidak berperasa, misalnya tanaman.
5. Alturiesme, tingkatan terakhir dari etika lingkungan, yakni kepedulian terhadap semua pengada yang ragawi (non-hayati-abiotik), sebagai sesama ciptaan Tuhan di Bumi ini, karena ketergantungan diri kita kepada semua yang ada, tidak hanya pada pengada insani saja, tetapi juga kepada pengada ragawi karena tidak ada kehidupan tanpa adanya ciptaan Tuhan yang bersifat ragawi, seperti tanah air, dan udara.

Dengan etika lingkungan kita tidak hanya mengimbangi hak dengan kewajiban terhadap lingkungan, tetapi juga membatasi tingkah laku dan upaya mengendalikan berbagai kegiatan agar tetap berada dalam batas kelentingan (resillence) lingkungan hidup kita, (Soeryani, 1997). Dengan memahami etika lingkungan ini, diharapkan seorang Perencana Kota dapat mempelajari, memahami, dan menghayati karakteristik lansekap dimana lahan yang akan di kembangkan sebagai kota itu berada.

Demikian kota yang direncanakan akan menjadi sebuah kota yang berkelanjutan dan memfasilitasi warga kota untuk dapat menjalankan gaya hidup hijau maupun kegiatan lain yang disukai warga kota.

**Produk karya Perencana Kota.** Menurut Anthony J. Catanese dan James C. Snyder (1998), bentuk perencanaan dapat berupa cetak biru, rencana tapak, rencana struktur, rencana konsep, dan panduan.

### 3. PEMBAHASAN

Kota skala Kota yang menjadi obyek studi memiliki luas lahan yang keluasannya relatif berbeda. Bumi Serpong Damai luas lahan 6000 ha, Kota Wisata luas lahan 1000 ha, Citra Gran luas lahan 300 Ha, sedangkan Bintaro Jaya 750 Ha, dari seluruh luas lahan yang telah dibebaskan mereka belum sepenuhnya dikembangkan. Pada umumnya Lahan yang dibebaskan awalnya berupa perkebunan karet, dan ladang penduduk. Beberapa kota dapat dijumpai danau atau situ dan sungai, selain itu juga dijumpai kota penduduk disekitar lokasi, bahkan ada satu lahan kota yang lahannya terbagi dua oleh jalan masuk ke area kota penduduk asli, dan dilain lokasi di jumpai juga pemakaman penduduk asal yang berada di tengah dan pinggiran kota. Lahan kota yang menjadi obyek studi topographinya bergelombang, dan ada juga yang relatif datar. Hasil dari penelitian dilapangan didapat data sebagai berikut :

**Topografi.** Kota CitraGran memiliki lahan yang bergelombang, perencanaan kota ini pada prinsipnya menerapkan konsep pengembangan lahan menggunakan teknik *alteration*, dalam proses pelaksanaan teknis dilapangan bentuk/profil lahan dipertahankan, dalam proses pembentukan (*grading*) muka tanah, penimbunan (*fill*) & potong (*cut*) dilakukan secara berimbang, sehingga tidak terjadi keluar dan masuk tanah dari lokasi pengembangan. Pada kota lain muka tanahnya pada umumnya datar sehingga dalam perencanaan tapaknya dapat lebih bebas.

**Vegetasi.** Pada beberapa kota memiliki vegetasi existing di beberapa lokasi, seperti di Kota Citra Gran, terutama di sepanjang sungai Cikeas, tanaman yang berada di sepanjang sungai (Cikeas) tetap di pertahankan seperti awal saat lahan kota ini masih berupa lahan perkebunan, hal ini dapat terlihat dari profil sungai yang tidak mengalami perubahan. Pada kota di BSD vegetasi existing dapat dijumpai pada lahan cadangan dan daerah sepanjang sungai Cisadane, sedangkan pada kota Bintaro jaya tidak dapat dijumpai lagi.

**Danau dan Sungai.** Citra Gran memiliki potensi lansekap yang cukup menarik berupa, topografi yang bergelombang, danau, dan sungai yang mengalir pada sisi samping lahan. Badan sungai mengalir dilahan dibiarkan tetap seperti semula (alami), dan bebas dari bangunan sejauh +/- 50 meter dari tepi sungai, hal ini juga dijumpai di BSD, bahkan BSD merencanakan lahan sepanjang garis sedapan sungai yang akan dikembangkan menjadi *Botani Park*, sedangkan di kota Wisata sungai yang membelah lahan mereka dimanfaatkan sebagai tempat rekreasi, mereka yang tidak mengetahui bentuk sungai ini akan mengira bahwa sungai ini adalah sebuah danau.

Keberadaan danau yang berada dilokasi kota oleh perencana dimanfaatkan sebagai *tempat rekreasi* dan *penampungan air hujan* sedangkan danau (situ) yang ada dipertahankan dan diperbaiki bentuknya, bahkan lahan disekitar danau dikembangkan sebagai klaster, dengan danau (situ) sebagai *fokal point*. Adanya Ruang Terbuka Hijau (RTH), dengan dipertahankannya danau dapat mengurangi potensi banjir pada Citra gran. BSD memiliki beberapa danau (situ) buatan yang tersebar di beberapa lokasi, keberadaan danau ini disamping untuk rekreasi juga dapat berfungsi sebagai penampungan air hujan, di samping danau buatan yang sudah berfungsi di beberapa lokasi, terdapat juga danau alami, tetapi sampai saat ini belum dikembangkan dan baru difungsikan sebagai penampungan air hujan. Keberadaan danau di lokasi diharapkan dapat mengurangi ancaman banjir di kota maupun lingkungan sekitarnya, dan dapat mempertahankan muka air tanah, serta menurunkan suhu udara di setempat.

**Sirkulasi dan aksesibilitas** Kota BSD terbelah oleh jalan penghubung Kota Tangerang dengan Ciputat, dan Jakarta, selain itu BSD dapat dicapai melalui jalan Tol Jakarta – Serpong, demikian juga Kota Bintaro dapat diakses oleh jalan Tol tersebut. Kedua

Kota Ini terhubung dengan angkutan kereta api. Kota Wisata, dan Citra Gran merupakan kota yang berada pada satu jalan yang sama, jalan yang menghubungkan antara Cibubur dengan Bekasi. Masing-masing kota memiliki jalan utama yang menghubungkan kota dengan wilayah di luarnya, dan dapat diakses oleh masyarakat luas. Jalan utama ini terhubung dengan jalan kolektor yang menghubungkan tiap klaster.

Sirkulasi di dalam kota sangat didominasi oleh kendaraan bermotor, jalan orang dan sepeda menyatu dengan kendaraan bermotor. Pedestrian bagi pejalan kaki dijumpai hanya di BSD, posisi pedestrian ini berdampingan dengan jalan kendaraan tanpa pembatas, sehingga kurang nyaman dan aman bagi pejalan kaki. Idealnya setiap kota memiliki pedestrian bagi pejalan kaki/pengendara sepeda yang dibatasi dengan sebuah jalur hijau, dengan demikian jalan kendaraan menjadi terpisah.

Akses menuju pusat aktifitas, seluruh obyek studi di capai dengan kendaraan bermotor, pada saat dilakukan survey tidak ada satu kota pun yang dijumpai memiliki jalur sepeda yang menghubungkan pusat aktifitas dengan perumahan warga.

Seluruh obyek studi terkoneksi dengan public transport yang menghubungkan obyek studi dengan Kota Jakarta. BSD dan Kota Bintaro terkoneksi dengan Kereta Api.

**Pengolahan Air bersih.** Beberapa kota telah memiliki pengolahan air bersih antara lain BSD dan Citra gran, sehingga dapat dihindari eksploitasi air tanah oleh penghuni perumahan maupun perkantoran. Sampai saat ini jumlah pengolahan air bersih terbanyak dimiliki oleh BSD (*water treatment plan*) sebanyak 5 buah Lokasi letaknya tersebar di beberapa tempat, sedangkan Citra gran memiliki 1 (Satu) buah.

**Pembuangan dan pengolahan limbah Cair dan Padat.** Kota yang memiliki pengolahan limbah dari seluruh obyek studi barulah BSD, hal ini juga karena di kota BSD terdapat kawasan industri ringan dan pergudangan, fasilitas ini berupa pengolahan untuk limbah beracun yang tidak berbahaya. Pengolahan limbah berupa *Waste Water Treatment Plan (WWTP)* yang bersifat communal ini diperuntukan untuk mengolah limbah non-B3 dari *light industry* di Kawasan Industri Taman Tekno BSD. Untuk pengolahan limbah cair rumah tangga harusnya seluruh kota memilikinya, sehingga setiap rumah tidak lagi perlu memiliki sendiri pengolahan limbah (*septic tank*). Terlebih ada kecenderungan dimasa datang keluasan lahan dan rumah semakin menyempit. Selain limbah Pengolahan Sampah padat, buangan rumah tangga juga seharusnya ada di setiap kota. Dari seluruh kota Obyek studi hanya BSD yang telah melakukan pengolahan sampah secara sederhana, dari hasil pengolahan sampah padat oleh pengelola kota BSD dijadikan pupuk organik yang dimanfaatkan sendiri untuk menyuburkan taman.

**Fasum, Fasos.** Sekolah, tempat peribadatan, dan tempat rekreasi. Tempat peribadatan berupa masjid dan gereja, hampir seluruh kota dijumpai letak fasum dan fasos ini tersebar, hanya Citra Gran yang letak masjid dan gereja berdampingan dibagian depan kota, sedangkan di beberapa kota tersebar di antara bagian kota. Pada umumnya pencapaian ke tempat peribadatan menggunakan kendaraan seyogyanya fasum/fasos dapat diakses dengan menggunakan sepeda atau berjalan kaki dengan sarana yang nyaman. Pusat aktifitas masyarakat seharusnya dapat dijangkau dengan mudah dengan berjalan kaki atau bersepeda dan bebas kendaraan sehingga menimbulkan rasa aman dan nyaman. Seluruh kota telah menyediakan tempat perbelanjaan yang menyediakan kebutuhan warga kota, di BSD dan Kota Wisata di jumpai tempat yang menyediakan kebutuhan sehari-hari (*fresh market*) yang ditata dengan baik. Dengan adanya penyediaan kebutuhan hidup sehari-hari maupun kebutuhan lainnya secara lokal, maka warga kota tidak perlu lagi harus keluar dari kotanya untuk memenuhi kebutuhannya.

Seluruh kota telah terkoneksi dengan *public transport*, berupa angkutan bus tetapi yang memiliki stasiun untuk bus hanya BSD. Kota BSD dan Kota Bintaro Jaya terkoneksi juga dengan angkuta Kereta Api, bahkan keduanya memiliki stasiun. Baik Kota BSD maupun Bintaro belum memiliki parkir bagi sepeda di stasiun kereta api maupun bus.



**Ruang terbuka Hijau.** Ruang terbuka hijau bisa berupa taman kota, ataupun hutan kota, menurut Grey dan Deneke (1986), Hutan Kota merupakan pengelolaan pohon yang berkontribusi pada psikologis, sosiologis, dan kesejahteraan ekonomis masyarakat kota. Dari seluruh obyek studi hanya BSD yang memiliki hutan kota dan dapat di akses dengan mudah oleh warga kota, saat ini ada dua buah hutan kota yang telah dimilikinya dan akan dikembangkan Botani Park di sepanjang garis sepadan sungai Cisadane. Citra Gran yang mempunyai vegetasi yang cukup baik di sepanjang garis sepadan sungai Cikeas belum dikembangkan, dan tidak dapat diakses warga.

**Hubungan Sosial.** Di kota Citra Gran hubungan antara penghuni di kota diwujudkan dengan *komunitas hijau Citra Gran*, sedangkan di kota lain belum di dilakukan secara terstruktur, yang menarik adalah hubungan Citra Gran dengan penduduk di luarnya. Lahan Citra Gran dipisahkan oleh jalan desa yang membelahnya menjadi dua bagian, oleh perencana lahan yang terpisah disatukan dengan membuat jembatan penghubung, sehingga jalan desa berada di bawahnya, penduduk desa diberi akses masuk ke wilayah Citra Gran melalui jalan di bawah jembatan tersebut yang cukup untuk sepeda motor.

Keberadaan Hutan Kota di BSD, merupakan sarana untuk berinteraksi antara warga kota dan masyarakat sekitarnya. Kota Wisata dan Bintaro Jaya hubungan atau interaksi warga kota hanya terjadi diantara warga klaster.

#### 4. KESIMPULAN

- Berdasarkan uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa Perencana Kota yang kotanya menjadi obyek studi telah berperan sesuai dengan etika lingkungan, dan memahami lingkungan dan menjaga ekosistem. Walaupun dalam mewujudkan gaya hidup hijau warga kota belum mencapai titik ideal, hal ini terlihat belum adanya jalur sepeda yang dapat mengakses pusat kegiatan dengan aman dan nyaman, jalur sepeda yang bebas dari kendaraan bermotor sebagai sarana yang mendukungnya. Semua kota yang menjadi obyek studi telah terkoneksi dengan *public transport*, walaupun belum memiliki stasiun bus yang dilengkapi dengan taman dan parkir sepeda.
- Perencana kota sudah sangat memahami akan potensi lansekap. Dalam merencanakan perumahan, bentuk topografi telah menjadi perhatian dan dikembangkan dengan baik. Keberadaan danau, maupun rawa dipertahankan, yang dimanfaatkan sebagai tempat penampungan air hujan dan sarana rekreasi, demikian juga dengan vegetasi yang ada disepanjang sungai dipertahankan secara alami.
- Perencana kota, telah berusaha menghindarkan warga kota dari konflik dengan masyarakat sekitarnya, hal ini terlihat tidak dilakukannya peninggian muka tanah di lokasi obyek studi. Dalam pengembangan *Real Estat* dibanyak lokasi dijumpai peninggian muka tanah, yang bertujuan menghindari lokasi lahan dari banjir, tindakan ini berpotensi memindahkan lokasi banjir ke daerah di luar proyek, dengan demikian potensi timbulnya konflik antara warga Kota (proyek) dengan masyarakat diluar proyek cukup besar. Hubungan sosial antara sesama warga kota maupun dengan warga diluar kota telah menjadi perhatian perencana, terlihat dengan adanya taman kota, hutan kota yang dapat diakses dengan mudah oleh seluruh warga kota maupun masyarakat di luarnya. Selain itu masyarakat yang bukan warga kota di beri akses untuk dapat menggunakan fasilitas umum yang ada, misalnya masjid dan gereja.
- Tidak semua obyek studi memiliki hutan yang dapat memenuhi hasrat gaya hidup hijau, tetapi berupa tempat taman kota, dan tempat olah raga. Peranan Ruang Terbuka Hijau berupa taman, dan hutan kota, bukan saja sebagai penghias kota, tetapi juga menciptakan suasana lingkungan nyaman, serta mampu menjaga muka air tanah, tempat berinteraksi warga kota yang dapat memberi efek positif bagi hubungan sosial bagi warga kota dan masyarakat lainnya

- .Adanya pengolahan air bersih di dalam kota merupakan tindakan bijaksana, karena dapat menghindari warga kota mengeksploitasi air tanah. Sehingga penurunan muka tanah akibat eksploitasi dapat dihindari.
- Kebutuhan hidup sehari-hari, pendidikan anak, maupun kebutuhan lainnya warga kota dapat diperoleh secara lokal sehingga warga tidak perlu lagi harus menempuh perjalanan jauh keluar dari kotanya. Adanya kota yang melakukan pengolahan Limbah padat dari rumah tangga yang dilakukan secara lokal (dalam kota) kesemua ini dapat membantu mengurangi efek pencemaran udara (emisi).

## 5. DAFTAR PUSTAKA

1. Arsyad Sitanala. 2010. *Konservasi Tanah dan Air*, (Bogor : IPB Press, edisi 2)
2. Chiara De Joseph and Kopelman E. Lee. 1978. *Site planning Standard*. Terjemahan Januar Hakim. Jakarta :Erlangga
3. Catanase J. Anthony & Snyder C. James, 1988. *Urban Planning*. Terjemahan Wahyudi & Tim Erlangga. Jakarta : Erlangga (1996)
4. Daldjoeni.1997. *Seluk Beluk Masyarakat Kota*, Bandung : Alumni
5. Dieter Evers-Hans, 1995. *Sosiologi Perkotaan* , Jakarta : LP3S
6. Girardet Herbert & Mendoza Miguel.2009. *A renewable World, energy, Ecology, Equality*, London : Green Book Ltd
7. Koentjaraningrat, 1989. *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta : Aksara Baru
8. Koentjaraningrat, 1981. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, Jakarta : Gramedia.
9. Kozlowski Jerzy, 1997. *Pendekatan Ambang Batas dalam Perencanaan Kota dan Lingkungan*, Teori dan Praktek, Terjemahan Bambang Purbowaseso, Jakarta : UI-PRESS.
10. Pisani, R Ralph & Robert L. Pisani, .1989.*Investing in Land How to be a Successful Developer*, New York : John Wiley & Sons
11. Robinette Gary, ed, 1977. *Landscape Planning for Energy Conservation*,., Virginia : Environmental Design Press.
12. Rakhmat Jalaludin,2007. *Psikologi Komunikasi*, Bandung : Remaja Rosdakarya
13. Simmonds Ormsbee John and Starke Barry w, 2006. *landscape Architecture, A manual of Environmental Planning and Design*, Fourth Edition, New York : McGraw-Hill
14. Salim Emil, 1986. *Pembangunan berwawasan lingkungan*, Jakarta : LP3ES
15. Suripan,.2002. *Pelestarian Sumber Daya Tanah dan Air*, Yogyakarta :Andi
16. Soeryani Mohamad, 1997. *Pembangunan dan Lingkungan, meniti gagasan dan pelaksanaan Sustainable Development*, Jakarta :Institut Pendidikan dan Pengembangan Lingkungan (IPPL)
17. Soegandhy Aca, 1999. *Penataan Ruang dalam Lingkungan Hidup*. Gramedia, Jakarta
18. \_\_\_\_\_Direktorat Tata kota & Tata Daerah Dan Direktorat Penyelidikan Masalah bangunan 1983. *Pedoman Perencanaan Lingkungan dan Perumahan Kota*, Bandung : Yayasan Lembaga Penyelidikan masalah bangunan gedung
19. \_\_\_\_\_Dewan Nasional Perubahan Iklim, 2009. *Pemanasan Global dan Perubahan Iklim*, Jakarta :Dewan Nasional Perubahan Iklim dan Dana Mitra Lingkungan

## MAL SEBAGAI POTRET RUANG PUBLIK BAGI WARGA PERKOTAAN MODERN

**Edi Purwanto**

Staf Pengajar Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Diponegoro  
E-mail : [edipurw4nto@yahoo.com](mailto:edipurw4nto@yahoo.com)

### ABSTRACT

*Mall has been a new page in the life culture of urban society. In recent time, mall is not only considered as shopping center but also turned to be public space as the place for the community to interact and recreate. Hence, the owner and the manager of the mall complete the building offered to the tenant with various facilities to fulfill the visitors' necessity.*

*To reveal the phenomenon, minor research is completed to acknowledge the tendency of mall as public space. Research upon the questionnaire method results on the gain of description that most of respondents as the citizen representation consider mall possessing other function in that it is as public space.*

*Recently, the presence of mall has created many new cultures completed with rituals in that it commonly offers enjoyment, which is directly becoming reference, manner, life pattern, and social institution that regulate the citizen. Moreover, mall has been able to stand as the icon and symbol of new culture for urban territory whereas inside of it, there are many rituals providing the citizen with new life style in where mall stands as either public space or recreation one.*

**Keywords:** mall, public space, life style

### 1. PENDAHULUAN

Kondisi kota-kota besar di Indonesia terutama di kota Jakarta saat ini, ditambah lagi daerah sub-urban di sekelilingnya telah dipenuhi oleh mal-mal atau dengan istilah lain disebut sebagai pusat perbelanjaan. Bahkan tiga buah mal bisa dicapai dengan berjalan kaki karena jaraknya sangat berdekatan. Yang menyedihkan banyak di antaranya yang berkesan mubazir karena sepi pengunjung. Bahkan beberapa perlu direnovasi ulang karena sama sekali tidak laku.

Banyaknya mal yang tersebar hamper di seluruh wilayah perkotaan sudah barang tentu menyita lahan terbuka yang seharusnya dijadikan ruang publik atas nama komersial dan kapitalisme. Ruang publik di Jakarta semakin hari menjadi semakin sedikit, dan jikalau pun masih ada, sudah tidak menjadi ruang publik yang sesungguhnya. Karena fungsi ruang publik adalah ruang yang diadakan untuk berbagai kepentingan dan kegiatan public dan wajib mempunyai *publicness*. Ini berarti siapa saja, tanpa batasan dan pengecualian, bisa berinteraksi di ruang itu.

Apa yang terjadi sekarang, terutama warga kota besar, masing-masing kelas memiliki "ruang publik"-nya sendiri-sendiri. Ketika taman-taman kota diduduki oleh gelandangan, sementara trotoar penuh dengan pedagang kaki lima, kelas sosial yang lain mengisi mal-mal yang sebenarnya merupakan belantara dunia konsumsi. Kelas yang memanfaatkan mal sudah barang tentu merupakan kelas yang terseleksi. Apabila tidak terseleksi, tanpa ragu, petugas keamanan akan menegur siapa pun yang terlihat "tidak menyatu" dengan atmosfer mal, misal hadir dengan menggunakan celana pendek dan lusuh apalagi tanpa alas kaki yang memadai. Maksudnya adalah agar pihak pengelola mal tidak ingin kenyamanan pengunjungnya yang datang untuk minum kopi seharga puluhan ribu seesai berbelanja sepatu, tas, atau pakaian seharga jutaan rupiah menjadi terganggu

Mal, secara awam dimaknai sebagai bentuk dan nama lain dari pasar. Hampir sebagian besar pasar di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya, Medan dan sebagainya telah bertransformasi menjadi mal. Perubahan yang sangat drastis ini menggambarkan bahwa mal diposisikan sebagai representasi kemodernan sebuah pasar, dan juga masyarakat yang bertransaksi di dalamnya. Pasar, secara umum dimaknai sebagai tempat berlangsungnya transaksi jual beli antara penjual dan pembeli, baik berupa barang maupun jasa. Mal, sebagai pusat perbelanjaan modern adalah pasar yang menawarkan lebih dari sekadar transaksi jual beli secara tradisional. Mal jelas merupakan representasi nyata dari neokolonialisme sebagai wajah lain dari kapitalisme. Hampir semua jenis produk barang dan jasa dari perusahaan-perusahaan multinasional yang berpusat di dunia Barat, tersedia secara nyata di mal-mal tersebut. Mal adalah pasar yang menawarkan konsep belanja sekaligus mencari hiburan. Mal adalah tempat pembentukan budaya konsumsi sekaligus pembentukan ruang publik.

Mal memberikan berbagai pilihan untuk menawarkan barang dan jasa dengan konstruksi citra-citra yang dibangun dalam bingkai kebutuhan semu. Konstruksi citra tersebut didukung dengan media iklan dan promosi yang gencar hampir di setiap sudut dan setiap waktu pusat perbelanjaan tersebut dibuka. Mal menawarkan banyak pemenuhan keinginan konsumen, bukan tanggung jawab pada pemenuhan kebutuhan. Konsumerisme sebagai penopang utama ideologi kapitalis dihadirkan secara terbuka dan sangat atraktif di pusat-pusat perbelanjaan tersebut.

Kemudahan, kenyamanan dan keamanan yang ditawarkan kepada para pengunjungnya, menjadikan gaya hidup dan budaya konsumsi di mal sebagai praktik kebudayaan baru masyarakat kita, selain tentu produk barang dan jasa yang dicitrakan dalam pesan-pesan promosi periklanan. Harga barang dan jasa bukan lagi persoalan utama, karena merek-merek tertentu dari sejumlah barang yang ditawarkan akan membangun citra khusus para penggunanya. Mal dengan perantaraannya sebagai ruang public telah menjadi media/ruang membangun bahkan meneguhkan sebuah identitas.

## 2. KEBUTUHAN RUANG PUBLIK DI PERKOTAAN

Kecenderungan mal sebagai ruang publik tidak lepas dan erat kaitannya dengan sejarah terbentuknya ruang publik itu sendiri. Ruang publik ideal seperti ini pertama kali digagas oleh Jurgen Habermas, filosof dari Jerman. Dalam bukunya *The Structural Transformation of the Public Sphere: an Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, juga dalam *Civil Society and the Political Public Sphere*, Habermas menyebutkan, ruang publik yang ideal adalah yang mampu menjadi jembatan interaksi antara penguasa dan masyarakat dari beragam kelas. Hanya melalui ruang publik inilah dapat terwujud masyarakat yang dewasa, bebas penindasan, dan mampu menanggulangi krisis. Melalui buku tersebut dan buku *Civil Society and the Political Public Sphere*, Jurgen Habermas memaparkan bagaimana sejarah dan sosiologis ruang publik. Menurutnya, ruang publik di Inggris dan Prancis sudah tercipta sejak abad ke-18. Pada zaman tersebut di Inggris orang biasa berkumpul untuk berdiskusi secara tidak formal di warung-warung kopi (*coffee houses*). Mereka di sana biasa mendiskusikan persoalan-persoalan karya seni dan tradisi baca tulis. Dan sering pula terjadi diskusi-diskusi ini melebar ke perdebatan ekonomi dan politik.

Sementara di Prancis, contoh yang diberikan Jurgen Habermas, perdebatan-perdebatan semacam ini biasa terjadi di salon-salon. Dalam ruang publik tersebut, warga-warga Prancis biasa mendiskusikan buku-buku, karya-karya seni baik berupa lukisan atau musik. Selanjutnya Jurgen Habermas menjelaskan bahwa ruang publik merupakan media untuk mengomunikasikan informasi dan juga pandangan. Sebagaimana yang tergambarkan di Inggris dan Prancis, masyarakat bertemu, ngobrol, berdiskusi tentang buku baru yang terbit atau karya seni yang baru diciptakan. Dalam keadaan masyarakat bertemu dan berdebat akan sesuatu secara kritis maka akan terbentuk apa yang disebut

dengan masyarakat madani. Secara sederhana masyarakat madani bisa dipahami sebagai masyarakat yang berbagi minat, tujuan, dan nilai tanpa paksaan - yang dalam teori dipertentangkan dengan konsep negara yang bersifat memaksa.

Sebelum bermunculan mal di kota-kota besar di Indonesia, keberadaan ruang publik di komplek perumahan atau kampung-kampung perkotaan pada dasarnya mempunyai fungsi yang sama seperti yang diungkapkan oleh Jurgen Habermas, namun yang membedakan adalah tempat atau wadahnya. Di beberapa kota besar, fungsi kampung-kampung kota sebagai ruang publik bagi warganya justru sudah diakui dan mempunyai eksistensi yang sangat kuat. Kampung diidentifikasi oleh masyarakat pada umumnya dengan tempat atau daerah yang kumuh dan sempit. Kampung di dalam kota telah semakin tergeser keberadaannya ditutup dengan berbagai ruang publik modern yang terbentuk di dalam kota. Harus disadari sebenarnya orang yang tinggal di kampung tidak kalah banyak jumlahnya bila dibandingkan dengan orang yang tinggal di kota besar. Kampung merupakan wadah masyarakat tersebut berkumpul dan beraktivitas setiap harinya sehingga kampung juga termasuk ke dalam ruang publik. Kampung sebagai ruang publik diartikan sebagai ruang bersama yang dapat digunakan oleh bersama atau masyarakat umum untuk berbagai keperluan atau kegiatan. Sebenarnya kampung di dalam kota keberadaannya dapat menjaga keseimbangan kekuatan fisik dan sosial budaya. Kontras dengan pemandangan kota yang maju dengan ruang publiknya seperti mal atau pusat perbelanjaannya, di kampung biasanya kita bisa menemukan usaha sektor informal mulai dari warung tegal, warung nasi padang, bengkel sepeda motor, dan berbagai jenis usaha kecil lainnya. Kampung dengan berbagai kesederhanaannya dapat menghasilkan kenyamanan tersendiri bagi penghuninya..

Di dalam kampung terdapat ruang bersama untuk aktivitas budaya seperti mesjid, mushola, serta tempat pendidikan keagamaan. Ikatan sosial warga dari kampung dengan berbagai aktivitas sosialnya dapat menggunakan ruang bersama tersebut. Ruang bersama itu terbentuk karena dorongan antisipasi dampak globalisasi yang kuat sehingga memotivasi warga untuk mewujudkan suatu organisasi sosial kampung sebagai wadah mereka untuk berkomunikasi. Lalu karena terlalu banyaknya aktivitas mereka maka warga berinisiatif menciptakan ruang bersama baru sebagai simpul interaksi warga. Kompleksitas fungsi ruang bersama tergambar dalam berbagai jenis ruang yang ada dan melengkapi sistem kehidupan di kampung. Ruang publik tersebut menjadi bagian terpenting untuk warga berinteraksi. Terbentuknya beberapa ruang bersama tersebut diatas, merupakan budaya baru sebagai bentuk fasilitas umum dan sosial masyarakat kampung yang berkembang menuju modern dimana ruang bersama tersebut dibangun atas dasar partisipasi warga sendiri. Ikatan keruangan yang menjadi dasar kehidupan bermasyarakat di kampung ditumbuhkan melalui kebersamaan membuat ruang untuk keperluan bersama. Artinya ruang-ruang tersebut merupakan respon masyarakat dalam membentuk keruangan terhadap adanya perubahan lingkungan yang mengancam keberadaan kampung baik secara fisik maupun sosial. Perubahan sosial budaya masyarakat akibat perkembangan kota sehingga menyebabkan beberapa budaya lokal tersisih dapat dipertahankan kembali melalui ruang sosial tersebut.

Jalan dan gang yang berada di dalam kampung merupakan alternatif sebagai ruang bersama adalah ciri dari masyarakat kampung. Jalan tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi tetapi fungsi lain termasuk rekreasi. Namun pada sisi lain secara positif mendukung kehidupan sosial kampung untuk berinteraksi. Hal ini akan mendorong warga untuk membangun jalan dan mempertahankan kebersihannya. Karena berdampak pada kepentingan mereka sendiri. Berbagai aktivitas dapat dilakukan di jalan mulai dari jual-beli, duduk-duduk, mengobrol, bermain, dan kebutuhan lainnya. Di beberapa kampung gang atau jalan biasa digunakan oleh warga untuk mencuci pakaian mereka karena biasanya di jalan terdapat selokan atau tempat pembuangan limbah. Sebaliknya hal

negatif dapat terjadi yaitu pemanfaatan jalan untuk kepentingan pribadi yang mengakibatkan terjadinya penyempitan dan ketidaknyamanan pemakai jalan.

### **3. MAL SEBAGAI POTRET RUANG PUBLIK BAGI WARGA PERKOTAAN**

Disadari bahwa telah terjadi fenomena pergeseran eksistensi ruang publik yang awalnya berada di perkampungan atau kompleks perumahan berpindah ke mal yang menjamur di kota-kota besar di Indonesia.

Berdasarkan survey yang diadakan oleh koran Kompas (dimuat pada tanggal 3 Pebruari 2008), bahwa sebagian warga kota Jakarta pada hari sabtu dan minggu memanfaatkan mal sebagai tempat kunjungan tidak hanya untuk berbelanja namun juga untuk berrekreasi. Dengan jumlah responden sebanyak 428 orang dengan berbagai strata dengan usia minimal 17 tahun, hasil survey menunjukkan bahwa setiap hari sabtu dan minggu responden memanfaatkan akhir pekan untuk melakukan berbagai macam aktifitas. Sebanyak 28,5% responden memanfaatkannya untuk berkunjung ke mal, 13,6% responden memanfaatkan untuk mengunjungi kerabat, 8,6% responden memanfaatkan untuk berrekreasi di luar mal, 6,1% responden memanfaatkan untuk beribadah, 4,4% responden memanfaatkan untuk menyalurkan hobinya, 6,4% responden memanfaatkan untuk ke tempat lain, dan 32,4% responden memilih untuk berdiam di rumah.

Survey lain yang dilakukan oleh mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro pada bulan April 2011 dengan mengambil sampel lokasi di tiga mal di kota Semarang, yaitu mal Citraland, Java Mall, dan mal Paragon dengan jumlah responden masing-masing 15 orang (total 45 responden) dengan kriteria merupakan kelompok karyawan dan manajer kantor swasta (perbankan, konsultan, dan sejenisnya). Survey dilakukan selama lima hari yaitu pada hari senin, selasa, rabu, Kamis, jum'at dan dilakukan mulai pukul 14.00 sampai dengan 18.00 WIB dengan menggambil lokasi di Excelso Cafe (mal Citraland dan mal Paragon), dan Kopi Luwak Cafe (Java mall). Tujuan survey adalah untuk mengetahui motivasi dan tujuan responden menggunakan ketiga lokasi tersebut. Metode penggalan data menggunakan teknik kuesener dan responden diperbolehkan menjawab lebih dari satu jawaban.

Hasil survey menunjukkan bahwa 61,2% responden menjawab berada di lokasi untuk bertemu dengan klien atau sesama kolega membicarakan bisnis, 49,6% responden menjawab berada di lokasi untuk bertemu teman karena tujuan khusus (reuni, merancang kegiatan), 38,7% responden menjawab berada di lokasi untuk bertemu teman hanya sekedar mengobrol, dan 23,3% responden berada di lokasi selain mengobrol sekaligus memanfaatkan alat-alat elektronik dan komunikasi (misal laptop, komputer tablet) untuk browsing, chatting dengan teman lain yang tidak berada di lokasi. Responden juga memberikan alasan mengapa memilih mal (terutama cafe yang berada dalam mal tersebut) sebagai tempat favorit untuk bertemu. Sebanyak 78,6% responden menjawab karena faktor kenyamanan dalam ruang, 62,0% menjawab karena faktor jarak tempuh yang relatif mudah dicapai.

Berdasarkan hasil dua survey tersebut di atas menunjukkan bahwa kecenderungan mal di perkotaan sebagai tempat saling berinteraksi (dengan kata lain sebagai ruang publik) adalah memang benar adanya. Pada kasus pertama yaitu hasil survey yang dilakukan oleh koran Kompas memberikan sebuah gambaran bahwa mal dapat digunakan sebagai ruang rekreasi sekaligus ruang publik bagi warga kota terutama pada saat akhir pekan selain tentunya untuk berbelanja. Bagi keluarga dan anak-anak, kehadiran mal di satu sisi menjawab kebutuhan ruang kreatif bagi anak-anak, mal dianggap sebagai pengganti taman atau lapangan. Mal tidak hanya menawarkan

kemudahan dalam berbelanja namun juga kenikmatan bermain. Namun terdapat sisi negatif dari mal, yaitu kekhawatiran melemahnya budaya komunitas karena minimnya frekwensi untuk bersosialisasi baik antar tetangga dan kerabat. Selain itu sisi negatif lainnya adalah makin menjauhkan anak-anak dengan alam, cenderung membangun kelasnya sendiri, dan mereka makin terasing dengan permainan tradisional yang dulunya dimainkan oleh anak-anak di lingkungan perumahan atau perkampungan.

Pada kasus kedua yaitu hasil survey oleh mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro menunjukkan bahwa jawaban yang diberikan responden bisa mewakili kisah banyak orang yang memanfaatkan mal untuk bekerja atau kegiatan lain. Ini menandai kian bergesernya masyarakat dalam menilai mal yang tak semata tempat belanja, melainkan juga menjadi ruang bersama untuk berbagai kegiatan membicarakan bisnis atau kegiatan lainnya. Mal juga ditengarai menjadi tempat membangun identitas bagi kelompok tertentu, misal menjadi tempat berkumpul komunitas profesi, hobi, alumni sekolah/ perguruan tinggi, atau kedaerahan (misal warga dari daerah tertentu yang sudah sukses di kota, memanfaatkan mal sebagai ajang bertemu)

Fenomena keberadaan mal sebagai ruang rekreatif dan ruang publik ditangkap sebagai peluang bisnis oleh pemilik maupun pengelola mal. Mereka berlomba-lomba membuat mal dengan tampilan arsitektur yang menarik dan atraktif, menyediakan fasilitas parkir yang nyaman dan dapat menampung jumlah kendaraan, menyediakan gerai belanja yang nyaman sekaligus bermacam jenis barang kebutuhan warga, dan melengkapinya dengan wahana bermain bagi anak-anak sehingga menjadikan anak-anak menjadi merasa nyaman dan berlama-lama berada dalam mal.

Sebagai contoh apa yang dilakukan mal-mal di Jakarta dalam menarik pengunjung, yaitu ada kecenderungan melakukan spesialisasi dan segmentasi jenis produk dan komoditi yang dijual, misal ITC Mangga Dua khusus menjual produk garmen beserta asesorisnya, ITC Roxy Mas sebagai pusat elektronik. Perkembangan lebih lanjut adalah kecenderungan menjadikan mal sekaligus sebagai pusat hiburan. Cilandak Town Square (CITOS) bias dianggap sebagai yang pertama menerapkan konsep ini, disusul oleh Plaza Indonesia EX dan La Piazza di Kelapa Gading.

Saat ini kehadiran mal telah menciptakan berbagai budaya baru lengkap dengan ritual-ritualnya dan sering kali menawarkan berbagai kenikmatan yang secara langsung telah menjadi acuan, tata cara, pola hidup, serta pranata sosial yang telah mengikat warga kota. Bahkan mal telah mampu menjadi ikon dan simbol budaya baru bagi wilayah kota dimana di dalamnya mengandung banyak ritual yang memberikan warga kota beragam pilihan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya hingga menciptakan gaya hidup (*life style*) yang baru. Pemerintah kota pun berlomba-lomba membangun mal walaupun harus mengorbankan ruang publik dan menghilangkan budaya lama yang hidup di tengah-tengah warga demi sebuah budaya baru, yang katanya lebih praktis, hemat waktu (instan), dan memberikan banyak pilihan serta kebebasan, meskipun dengan mengorbankan ruang-ruang publik dan tempat tinggal warga kota (kampungan-kampung) harus digusur demi pembangunan mal-mal tersebut.

Bangunan mal yang berlantai banyak, lengkap dengan pendingin ruangan didalamnya, tanpa disadari telah membawa sebuah realisme baru sebagai tempat berkumpulnya dan beraktifitasnya warga kota hampir setiap harinya. Mal telah menciptakan kebanggaan dan gengsi tersendiri bagi pengunjungnya, terutama bagi anak muda. Berbagai strategi digunakan untuk menarik warga kota datang berkunjung, meskipun hanya sekadar menghabiskan waktu luang. Budaya mal secara sadar telah mengajarkan warganya untuk hidup lebih pragmatis dan praktis, tidak perlu membuang waktu dan berjuang sekuat tenaga untuk mendapatkan sesuatu karena semuanya telah memiliki label harga tertentu yang tidak bisa ditawar lagi. Mal cenderung menghilangkan interaksi sosial yang terjadi di ruang publik karena pada dasarnya aktifitas dalam ruang publik dilakukan dengan semu dan didasarkan pada pola konsumtif. Dapat dikatakan bahwa budaya mal sama sekali



tidak mewakili kehidupan warga kota sehari-hari. Mayoritas warga perkotaan hidup dalam kemiskinan dan menghadapi pengangguran yang meluas, disamping itu, kota-kota besar memang merupakan surga bagi mal-mal berasitektur barat yang membawa misi menjadi etalase barang-barang bermerk asing yang sudah barang tentu mempunyai harga yang mahal.



**Gambar 1.** Tampak Depan Mal di Jakarta  
Sumber: [www.skyscrapercity.com](http://www.skyscrapercity.com) diakses tanggal 3 Mei 2011



**Gambar 2.** Ruang Dalam Mal di Kota Jakarta  
Sumber: [www.skyscrapercity.com](http://www.skyscrapercity.com) diakses tanggal 3 Mei 2011



**Gambar 3.** Salah satu gambaran Café Excelso di Mal sebagai Ruang Publik  
Sumber: [www.skyscrapercity.com](http://www.skyscrapercity.com) diakses tanggal 3 Mei 2011



**Gambar 4.** Arena Bermain Anak-Anak di sebuah Mal  
Sumber: [www.skyscrapercity.com](http://www.skyscrapercity.com) diakses tanggal 3 Mei 2011

#### 4. KESIMPULAN

Mal di kota-kota besar tak lagi sekadar menjadi tempat transaksi ekonomi, tetapi kian menjelma sebagai jantung kehidupan perkotaan. Di antara gerai-gerai mewah, barang-barang konsumsi gaya hidup, dan kerumunan pengunjung, kegiatan publik yang bersifat kreatif dan rekreatif berlangsung setiap hari – dengan kata lain mal juga difungsikan sebagai ruang publik. Saat ini kehadiran mal telah menciptakan berbagai budaya baru lengkap dengan ritual-ritualnya dan sering kali menawarkan berbagai kenikmatan yang secara langsung telah menjadi acuan, tata cara, pola hidup, serta pranata sosial yang telah mengikat warga kota. Bahkan mal telah mampu menjadi ikon dan simbol budaya baru bagi wilayah kota dimana di dalamnya mengandung banyak ritual yang memberikan warga kota beragam pilihan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya hingga menciptakan gaya hidup (*life style*) yang baru.

Kehadiran mal sebagai ruang publik yang dimaknai sebagai sebuah gaya hidup yang tidak hanya menimbulkan sisi positif namun juga sisi negatif. Bagi keluarga dan anak-anak, kehadiran mal di satu sisi menjawab kebutuhan ruang rekreatif bagi anak-anak, mal dianggap sebagai pengganti taman atau lapangan. Mal tidak hanya menawarkan kemudahan dalam berbelanja namun juga kenikmatan bermain. Namun terdapat sisi negatif dari mal, yaitu kekhawatiran melemahnya budaya komunitas karena minimnya frekwensi untuk bersosialisasi baik antar tetangga dan kerabat. Selain itu sisi negatif lainnya adalah makin menjauhkan anak-anak dengan alam, cenderung membangun kelasnya sendiri, dan mereka makin terasing dengan permainan tradisional yang dulunya dimainkan oleh anak-anak di lingkungan perumahan atau perkampungan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

1. Carr, S. dkk., 1992, *Public Space*, Cambridge University.
2. Darmawan, E., 2003, *Teori dan Kajian Ruang Publik Kota*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
3. Gehl, J., 1987, *Life Between Building: Using Public Space*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
4. Gorry, M.L.A. and Pipkin, J., 1981, *Urban Social Space*, Wadsworth Publishing Company, California.
5. Habermas, J., 1994, *The Emergence of The Public Sphere* dalam *The Polity Reader in Cultural Theory*, Cambridge, Polity Press.
6. Halim, DK, 2008, *Psikologi Lingkungan Perkotaan*, Bumi Aksara.
7. Haryadi & Setiawan B., 1995, *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku : Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi*, Direktorat Jendral DIKTI, Depdikbud.

8. Huat, C.B. dan Norman, E., 1992, *Public Space, Design and Management*, Singapore University Press.
9. Khudori, D., 2002, *Menuju Kampung Pemerdekaan*, Yayasan Pondok Rakyat.
10. Kusumawijaya, M., 2006, *Kota Rumah Kita*, Borneo Publication, Jakarta.
11. Madanipour, A., 1996, *Design of Urban Space : an Inquiry into Socio-spatial Process*, Wiley, New York.
12. Moser, G., dkk, 2000, *People, Place, and Sustainability*, Hogrefe and Huber Publisher.
13. Nas, PJM., 1993, *Urban Symbolism*, E.J. Brill, Leiden.
14. Santoso, Jo, 2002, *(Menyiasati) Kota Tanpa Warga*, Kepustakaan Populer Gramedia.

## **PROSPEK PARIWISATA MINAT KHUSUS DALAM PELESTARIAN DAN PENGELOLAAN KAWASAN PUSAKA**

**Studi Kasus : Kawasan Pusaka Kotagede, Yogyakarta**

**Ir.B.Sumardiyanto, M.Sc**

Laboratorium Perencanaan Perancangan Lingkungan dan Kawasan  
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta<sup>2)</sup>  
E-mail : pak\_mardiyanto@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*Kotagede Heritage District is the former capital of Mataram Islam Kingdom which was built by Ki Gede Pemanahan in 1575. Besides famous as a center of silver handicraft industry, Kotagede is also famous because it has so many historic and cultural buildings with joglo roof. Due to the economic pressure to Kotagede residents some of these traditional buildings have been sold and moved out from Kotagede area. As a result the amount of the traditional buildings in Kotagede is getting less and less. The May 27, 2006 tectonic earthquake which hit Yogyakarta and its surrounding took almost 6000 lives and damaged thousands buildings including those traditional ones in the Heritage District which is located about 6 kilometres in the south east of Yogyakarta*

*Conservation and management the Heritage District of Kotagede are developed based on dynamic conservation which consists of protection, development and utilization. Tourism activity, especially the special interest tourism (cultural tourism) is one of the prospective opportunities to be developed in Kotagede. The richness of Kotagede in the form of traditional buildings and environments, traditional performing arts, customs and traditional culinair are the local capital.*

*It should be born in mind that tradition and culturebased tourism engages those tourists who have the desire to learn, to experience, to discover and to be part of the host environment. This form of tourism stimulates a range of mechanisms certainly beneficial for the local economy of destination; however, due to the close contact between the visiting and the host community, this may often produce loss of authenticity and commodification of resources.*

**Keywords:** *heritage tourism, conservation management, lifestyle tourism*

### **1. LATAR BELAKANG SEJARAH KOTAGEDE**

Kotagede yang terletak sekitar 6 kilometer di selatan Kota Yogyakarta, merupakan bekas ibukota Kerajaan Mataram Islam yang didirikan oleh Ki Ageng Pemanahan pada pertengahan abad 16. Menurut salah satu versi, setelah Demak mengalami kemunduran, ibukotanya dipindahkan ke Pajang dan mulailah pemerintahan Pajang sebagai kerajaan. Atas jasa menaklukkan Aryo Penangsang, Sultan Hadiwijaya (1550-1582), raja Pajang memberikan hadiah kepada Ki Ageng Pemanahan tanah di Hutan Mentaok. Ki Ageng Pemanahan berhasil membangun hutan Mentaok itu menjadi desa yang makmur, bahkan lama-kelamaan menjadi kerajaan kecil yang siap bersaing dengan Pajang sebagai atasannya. Ki Ageng Pemanahan kemudian berganti nama menjadi Kyai Gedhe Mataram.

Setelah Ki Ageng Pemanahan meninggal pada tahun 1575 ia digantikan putranya, Danang Sutawijaya. Dia kemudian memberontak pada Pajang. Setelah Sultan Hadiwijaya wafat (1582) Danang Sutawijaya mengangkat diri sebagai raja Mataram dengan gelar Panembahan Senapati. Pajang kemudian dijadikan salah satu wilayah bagian dari Mataram

yang beribukota di Kotagede. Panembahan Senapati bertahta sampai wafatnya pada tahun 1601.

Panembahan Senapati digantikan oleh putranya, Mas Jolang, yang bertahta tahun 1601-1613. Mas Jolang lebih dikenal dengan sebutan Panembahan Seda Krapyak.. Panembahan Seda Krapyak memerintah selama 12 tahun. Ia meninggal ketika sedang berburu di Hutan Krapyak. Selanjutnya bertahtalah Mas Rangsang, yang bergelar Sultan Agung Hanyakrakusuma. Di bawah pemerintahannya (tahun 1613-1645) Mataram mengalami masa kejayaan. Ia merupakan penguasa lokal pertama yang secara besar-besaran dan teratur mengadakan peperangan dengan Belanda yang hadir lewat kongsi dagang VOC (*Vereenigde Oost Indische Compagnie*). Dua kali Batavia yang saat itu menjadi tempat para pemimpin kolonisasi Belanda diserang yaitu pada tahun 1628 dan 1629. Tetapi serangannya selalu gagal.

Amangkurat II kemudian memindahkan kraton di Kartasura. Pada tahun 1745, Pakubuwono II memindahkan kratonnya ke Surakarta. Salah satu penyebabnya adalah adanya konflik dengan Pangeran Mangkubumi yang juga merasa berhak dengan tahta Mataram. Melalui Perjanjian Giyanti yang merupakan wujud intervensi dari Belanda, Pangeran Mangkubumi kemudian mendapat wilayahnya. Ia kemudian bergelar Sultan Hamengkubowono I, wilayah Mataram kemudian terpecah menjadi dua wilayah.

Akibatnya, wilayah Kotagede pun disebut tanah mencil atau tanah yang terbagi menjadi milik Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta. Ini termasuk Masjid maupun Makam Mataram tempat leluhur dari kedua kerajaan ini dimakamkan.

## 2. KONDISI KOTAGEDE SAAT INI

Area dari Kawasan Pusaka Kotagede secara administratif berada pada Kabupaten Bantul dan Kota Yogyakarta yang terdiri dari 5 wilayah administrasi desa/ kelurahan, yaitu:

- Kelurahan Rejowinangun (Kecamatan Kotagede Kota Yogyakarta) dengan luas wilayah  $\pm$  300 hektar dengan jumlah penduduk pada tahun 2008 tercatat 8576 jiwa.
- Kelurahan Prenggan (Kecamatan Kotagede Kota Yogyakarta) dengan luas wilayah  $\pm$  99 hektar dengan jumlah penduduk pada tahun 2008 tercatat 11793 jiwa.
- Kelurahan Purbayan (Kecamatan Kotagede Kota Yogyakarta) dengan luas wilayah  $\pm$  83 hektar dengan jumlah penduduk pada tahun 2008 tercatat 9760 jiwa.
- Desa Jagalan (Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul) dengan luas wilayah  $\pm$  27 hektar 2932 jiwa.
- Desa Singosaren (Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul) dengan luas wilayah  $\pm$  40 hektar.

Kawasan Pusaka Kotagede pernah masuk dalam daftar Warisan Budaya Dunia yang paling terancam. Kondisinya menjadi lebih parah lagi ketika dilanda gempa bumi tektonik pada 27 Mei 2006. Bencana tersebut merobohkan puluhan bangunan tradisional di Kotagede namun juga menggugah masyarakat setempat untuk bangkit melestarikan lingkungan budaya mereka.

Dalam rangka pelestarian Kawasan Pusaka Kotagede yang harus berbasis masyarakat, saat ini di masing-masing desa/ kelurahan terdapat Organisasi Pelestari Kawasan Pusaka (OPKP). OPKP ini secara rutin melaksanakan pertemuan sebagai sarana saluran aspirasi masyarakat khususnya dalam perencanaan kegiatan terkait dengan pelestarian kawasan. Secara bersama-sama OPKP membentuk sebuah Forum yang dikenal dengan nama Forum Musyawarah Bersama Sahabat Pusaka Kotagede (sering disebut sebagai Forum Joglo).

Selain itu sebelumnya di Kawasan Pusaka Kotagede juga sudah terdapat beberapa lembaga yang mempunyai perhatian pada pelestarian yaitu Yayasan Kanthil dan Pusdoc. Dari pihak pemerintah, Kawasan Pusaka Kotagede ditetapkan sebagai kawasan pendukung citra budaya (tertuang dalam RTRW Provinsi DIY dan juga RTRW Kota Yogyakarta). Selanjutnya berbagai instansi dalam tingkat Provinsi DIY maupun pemerintah Kota Yogyakarta melakukan berbagai program kegiatan dalam rangka pelestaria Kawasan Pusaka Kotagede, antara lain penyusunan Rencana Induk Terpadu Kawasan Pusaka Kotagede, Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Kawasan Kotagede, dan *Detail Engineering Desain/ DED* Kawasan Kotagede.

### 3. POTENSI KAWASAN PUSAKA KOTAGEDE

Latar belakang sejarah yang demikian panjang Kawasan Pusaka Kotagede mewarisi berbagai peninggalan pusaka, baik yang bersifat bendawi maupun non-bendawi, yang sangat menarik.

#### a. Potensi Pusaka Bendawi

##### ▪ Pasar Kotagede

Pasar rakyat yang dikenal dengan sebutan Pasar Gede. Meski bangunannya hanya memakai arsitektur sederhana dan seadanya, pasar tradisional yang dibangun pada masa Panembahan Senopati telah menjadi salah satu pusat kegiatan ekonomi masyarakat mentawisan. Hal ini yang membuat Kotagede dikenal dengan nama Pasar Gede atau Sargedede dulunya.

##### ▪ Masjid Kotagede

Masjid Kotagede merupakan bangunan tempat ibadah Islam yang tertua di Yogyakarta. Masjid tersebut dibangun oleh Sultan Agung pada tahun 1640-an bersama masyarakat setempat - yang waktu itu kebanyakan memeluk agama Hindu dan Budha - maka arsitekturnya pun banyak mengadopsi corak khas arsitektur Hindu dan Budha. Salah satunya adalah gapura masjid yang berukiran mirip vihara. Ukiran-ukiran kayu yang menghiasi hampir setiap sudut masjid juga bercorak gaya Hindu dan Budha. Hal ini menjadi keunikan tersendiri dari masjid ini.

Sebelum memasuki kompleks masjid, akan ditemui sebuah pohon beringin yang konon usianya sudah ratusan tahun. Karena usianya yang tua, penduduk setempat menamainya "Wringin Sepuh" dan menganggapnya mendatangkan berkah.

Di halaman masjid terdapat sebuah prasasti berwarna hijau setinggi 3 meter, yang merupakan pertanda bahwa Paku Buwono X pernah merenovasi masjid ini. Sebuah jam diletakkan di sisi selatan prasasti sebagai acuan waktu sholat. Adanya prasasti itu membuktikan bahwa Masjid Kotagede mengalami dua tahap pembangunan.

Tahap pertama yang dibangun pada masa Sultan Agung hanya merupakan bangunan inti masjid yang berukuran kecil. Karena kecilnya, masjid itu dulunya disebut Langgar. Bangunan kedua dibangun oleh raja Kasunanan Surakarta, Paku Buwono X. Perbedaan bagian masjid yang dibangun oleh Sultan Agung dan

Paku Buwono X ada pada tiangnya. Bagian yang dibangun Sultan agung tiangnya berbahan kayu sedangkan yang dibangun Paku Buwono tiangnya berbahan besi.

Bangunan inti masjid merupakan bangunan Jawa berbentuk limasan. Cirinya dapat dilihat pada atap yang berbentuk limas dan ruangan yang terbagi dua, yaitu inti dan serambi. Sebuah parit yang mengelilingi masjid akan dijumpai sebelum memasuki bangunan inti masjid. Parit itu di masa lalu digunakan sebagai saluran drainase setelah air digunakan wudlu di sebelah utara masjid.

- **Makam Raja-raja Mataram Kuno**

Sebelah selatan Masjid terdapat kompleks makam para pendahulu Kerajaan Mataram serta kerabat keluarga kerajaan yang juga merupakan tempat tinggal Ki Ageng Pemanahan dulunya. Terdapat sebuah bangsal duda (saat ini berfungsi sebagai koperasi) ketika melewati gapura pertama sebelum memasuki gapura kedua. Melewati gapura kedua sebuah kompleks menjadi pembatas sekaligus jalur penghubung menuju makam juga Sendang Saliran (tempat pemandian). Pada kompleks ini terdapat kantor, gudang, bangsal pengapit lor dan bangsal pengapit kidul.

Di sebelah barat kompleks terdapat sebuah gapura menuju kompleks makam. Memasuki kompleks ini, wisatawan diwajibkan memakai pakaian adat Jawa dan melaksanakan tahlilan (doa) sebelum melewati 720 makam, menuju sebuah bangunan utama yang menjadi tempat bersemayam Keluarga Besar Kerajaan. Di sebelah selatan makam terdapat tempat pemandian yang terbagi menjadi Sendang Kakung untuk pria dan Sendang Putri untuk wanita.

- **Rumah Tradisional Jawa**

Rumah tradisional Jawa adalah rumah tinggal yang memiliki komposisi dan proporsi yang khas karakteristik arsitektur Jawa. Bentuk rumah tinggal tradisional Jawa dibagi menjadi empat tipe berdasar bentuk atap, yaitu *joglo*, *limasan*, *kampung*, dan *panggang pe*. Masing-masing tipe memiliki beberapa ragam/varian yang keseluruhannya berjumlah sekitar 26 ragam/varian. Demikian pula yang berada di Kota Gede. *Joglo* adalah tipe atap yang paling rumit dan canggih dalam hal konstruksi dan tekniknya, sedangkan *panggang pe* adalah tipe atap yang paling sederhana (Tjahjono, 1989). Dengan demikian dapat dimengerti bahwa rumah *joglo* biasanya dimiliki oleh orang-orang dengan status sosial ekonomi tinggi.

- **Rumah Kalang**

Rumah Kalang didirikan awal tahun 1900-an, dimana orang Kalang merupakan pendatang yang diundang oleh Raja untuk menjadi tukang ukir perhiasan kerajaan. Keunikan Rumah Kalang terletak pada perpaduan unsur Jawa dan Eropa, yaitu joglo yang dijadikan rumah induk terletak di bagian belakang dan di depan bangunan model Eropa.

Bangunan ini cenderung ke bentuk *baroque*, berikut corak *corinthian* dan *doriq*. Sedang pada bangunan joglonya, khususnya pendopo sudah termodifikasi menjadi tertutup, tidak terbuka seperti pendopo joglo rumah Jawa. Relief-relief dengan warna-warna hijau kuning, menunjukkan bukan lagi warna-warna Jawa



lagi. Munculnya kaca-kaca warna warni yang menjadi mosaik penghubung antar pilar-pilar, menunjukkan joglo ini memang sudah menerima sentuhan lain.

#### **b. Potensi Pusaka Non-Bendawi**

Sebagai wilayah yang merupakan bekas pusat pemerintahan dan perdagangan maka kebudayaan di Kotagede juga berkembang sangat maju. Kotagede sangat terkenal sebagai sentra berbagai macam kerajinan. Antara lain yang paling terkenal adalah kerajinan perak. Namun sejatinya di Kotagede juga berkembang berbagai macam kerajinan seperti batik dan ukiran kayu.

Berbagai bentuk kesenian tradisional juga berkembang dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Kesenian yang menjadi khasanah pusaka non-bendawi antara lain: keroncong, macapat, ketoprak, srandhul, karawitan, kethek-oglung, hadroh, dan sholawatan.

Selain itu beraneka macam makanan khas Kotagede juga berkembang dan berpotensi besar dalam membentuk identitas Kotagede sebagai Kawasan Pusaka. Kekayaan kuliner yang sampai saat ini masih digemari di kalangan masyarakat Kotagede antara lain: Wedang secang, stup jambu, rujak ceplus, semelak, wedang bajigur, kunir asem, wedang jahe dan kipo.

Berbagai adat istiadat juga telah eksis menjadi bagian dari pusaka non-bendawi di Kotagede dan hingga saat ini masih dilestarikan oleh masyarakat setempat antara lain nyadran, tirakatan, angsum dhahar, dan Syuran (malam menjelang tanggal 1 Syuro).

### **4. PENGELOLAAN KAWASAN PUSAKA KOTAGEDE**

Karena masih ada masyarakat yang tinggal di Kawasan Pusaka Kotagede maka Kotagede dikenal dan dikelola sebagai sebuah *living museum*. Dalam kedudukannya sebagai *living museum* tersebut maka pengelolaan Kawasan Pusaka Kotagede sedemikian kompleks. Menurut Rencana Tindak Pelestarian dan Pengelolaan Kawasan Pusaka Kotagede (2010), ada 6 kegiatan yang secara paralel dikembangkan sebagai bentuk pengelolaan, yaitu:

#### **a. Penguatan Kelembagaan dan Kapasitas Masyarakat**

Pengembangan kelembagaan yang dimaksud di sini adalah penguatan wadah yang berfungsi sebagai representasi aspirasi dan kepentingan semua pemangku kepentingan, baik warga yang tergabung dalam OPKP di masing-masing desa atau kelurahan, pemerintah desa atau kelurahan, pemerintah kota atau kabupaten, Yayasan Kanthil, Pusdoc, dlsb.

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sosialisasi dari kelompok masyarakat tersebut mengenai eksistensi mereka dengan berbagai program yang diharapkan dapat melibatkan lembaga tersebut. Serangkaian workshop untuk merumuskan prosedur dan mekanisme kerja serta evaluasinya perlu dilakukan terus menerus sehingga dapat selalu sesuai dengan kebutuhan jaman serta situasi dan kondisi masyarakat.

**b. Penyelenggaraan Promosi dan Pengembangan Jejaring**

Kawasan pusaka Kotagede sebagai sebuah *living museum* berhadapan langsung setiap hari dengan tekanan-tekanan untuk memenuhi kebutuhan kehidupan warganya. Situasi ini sangat rentan terhadap kemungkinan terjadinya perubahan-perubahan nilai (*intangible*) maupun perubahan-perubahan yang bersifat fisik visual (*tangible*).

Oleh karena itu pendokumentasian secara terus menerus diperlukan sebagai upaya untuk merekam setiap denyut perubahan yang terjadi di Kotagede. Dokumentasi ini penting untuk mendukung kegiatan promosi secara khusus maupun kegiatan pariwisata secara umum, termasuk kegiatan pendidikan.

**c. Pengembangan Ekonomi Setempat**

Untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat di kawasan pusaka Kotagede dilakukan dengan mengembangkan kegiatan ekonomi dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada. Mengingat kawasan pusaka Kotagede kaya akan aset budaya maka kegiatan pengembangan ekonomi yang dikembangkan adalah pariwisata berbasis budaya (*culture-based tourism*). Potensi budaya di kawasan pusaka Kotagede secara garis besar dikelompokkan menjadi tiga yaitu kuliner, kerajinan dan seni pertunjukan.

Untuk masing-masing kelompok maka kegiatan yang perlu dilakukan adalah peningkatan kreativitas dalam menciptakan produk-produk baru, peningkatan kemampuan akses modal dan peningkatan kemampuan pemasaran. Khusus untuk seni pertunjukan maka bagi tokoh-tokoh yang ikut melestarikan dapat diberikan insentif. Dalam rangka pengembangan kegiatan pariwisata maka perlu juga disertai dengan pengembangan sarana dan prasarana serta dukungan dari kelompok program kegiatan lain (promosi, desain fisik, kelembagaan, desain kegiatan dan dokumentasi).

**d. Inventarisasi Pusaka dan Dokumentasi**

Kawasan pusaka Kotagede sebagai sebuah *living museum* berhadapan langsung setiap hari dengan tekanan-tekanan untuk memenuhi kebutuhan kehidupan warganya. Situasi ini sangat rentan terhadap kemungkinan terjadinya perubahan-perubahan nilai (*intangible*) maupun perubahan-perubahan yang bersifat fisik visual (*tangible*).

Oleh karena itu pendokumentasian secara terus menerus diperlukan sebagai upaya untuk merekam setiap denyut perubahan yang terjadi di Kotagede. Dokumentasi ini penting untuk mendukung kegiatan promosi secara khusus maupun kegiatan pariwisata secara umum, termasuk kegiatan pendidikan.

**e. Perencanaan Program Kegiatan dan Penanganan Pusaka**

Kekayaan aset budaya yang dimiliki kawasan pusaka Kotagede tidak akan serta merta menarik orang untuk datang. Perlu diciptakan berbagai kegiatan yang dapat menampilkan potensi budaya Kotagede untuk diapresiasi oleh masyarakat luas. Oleh karena itu perlu dikembangkan desain kegiatan dengan memperhatikan waktu pelaksanaan dan jenis kegiatan.

Dari sisi waktu pelaksanaan, kegiatan dapat secara tahunan, bulanan, mingguan atau menggunakan perhitungan Jawa yaitu selapanan (tiap 35 hari sekali). Sedangkan jenis kegiatannya dapat berupa festival, lomba seni budaya, pentas seni, jelajah pusaka, dlsb. Pada setiap pelaksanaan kegiatan maka seluruh aset budaya di Kotagede dilibatkan sebagai pendukung.

**f. Penanganan Pusaka Bendawi dan Penataan Lingkungan**

Pengembangan rancangan fisik di kawasan pusaka Kotagede harus memperhatikan prinsip pelestarian dinamis yaitu meliputi kegiatan perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan. Tiga kegiatan ini merupakan sebuah siklus yaitu dimulai dengan perlindungan, kemudian melalui kegiatan pengembangan dan pemanfaatan yang berorientasi pada perlindungan.

Secara garis besar program kegiatan perancangan fisik dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu pelestarian bangunan & lingkungan serta penguatan karakter kawasan. Untuk kegiatan pelestarian bangunan dapat berupa workshop untuk peningkatan pengetahuan dan ketrampilan, menggalang dukungan para pakar yang terkait dengan upaya pelestarian, menggalang kerjasama dengan berbagai pihak dalam pemanfaatan aset budaya Kotagede, dan perumusan berbagai kebijakan pelestarian di Kotagede.

Sedangkan kegiatan untuk penguatan karakter kawasan dapat berupa perumusan panduan rancangan bangunan setempat, perumusan kebijakan insentif-disinsentif, perancangan elemen-elemen lingkungan (gapura, monumen, signage, dlsb) serta peningkatan kualitas lingkungan (infrastruktur umum, fasilitas pendukung pariwisata, taman, gazebo, dlsb).

## **5. STRATEGI PENGEMBANGAN OBYEK PARIWISATA**

**a. Perubahan gaya dalam berwisata**

Menurut laporan UNWTO (2005), kegiatan pariwisata yang sedang berkembang pesat antara lain adalah kunjungan ke area budaya dan bersejarah, atau lazim disebut sebagai pariwisata heritage. Bahkan di negara yang sedang berkembang kegiatan pariwisata heritage ditengarai mampu menjadi alat untuk memerangi kemiskinan dan merupakan salah satu model untuk pembangunan ekonomi masyarakat (Timothy & Nyaupane, 2009). Kegiatan pariwisata heritage sangat bergantung pada kondisi warisan budaya baik yang bersifat bendawi (monumen, rumah, bangunan publik, lingkungan budaya, reruntuhan arkeologis, dlsb) maupun non-bendawi (tarian, nyanyian, makanan, adat istiadat, musik, kepercayaan, dlsb).

**b. Pengembangan Kawasan Pusaka Kotagede sebagai Obyek Wisata**

Mengingat salah satu trend dalam pariwisata adalah kunjungan ke area budaya dan bersejarah, maka salah satu bentuk kegiatan yang dikembangkan dalam rangka pelestarian Kawasan Pusaka Kotagede adalah dengan mengelolanya sebagai daerah tujuan wisata. Kekayaan pusaka di Kawasan Pusaka Kotagede seperti telah diuraikan di atas merupakan modal utama untuk mengembangkannya sebagai obyek wisata heritage. Terkait dengan hal tersebut ada beberapa langkah untuk mengemas Kawasan Pusaka Kotagede menjadi berbagai atraksi wisata.

***Rute Jelajah Pusaka***

Salah satu cara untuk menikmati Kawasan Pusaka Kotagede adalah dengan mengunjungi obyek-obyek dengan berjalan kaki. Namun karena Kawasan Pusaka Kotagede cukup luas maka perlu dibagi ke dalam beberapa obyek yang dapat dinikmati sesuai dengan minat dan waktu yang disediakan oleh wisatawan. Rute Jelajah Pusaka yang juga lazim disebut Heritage Trail merupakan salah satu cara untuk mengemas Kawasan Pusaka Kotagede ke dalam paket-paket wisata. Ada Rute

Jelajah Pusaka panjang dan ada yang pendek. Rute tersebut melewati beberapa bangunan tradisional/ kelompok bangunan tradisional yang kondisinya masih terjaga.

#### ***Klaster/ Cluster***

Ada beberapa area di Kawasan Pusaka Kotagede yang telah berubah sedemikian rupa sehingga kehilangan daya tarik wisata. Pengembangan klaster adalah upaya untuk mengelola sekaligus melindungi beberapa (sekitar 10-20 buah) bangunan tradisional yang berada dalam sebuah kelompok dan mengembangkan kegiatan di dalamnya. Salah satu bangunan dalam klaster tersebut dikembangkan sebagai bangunan publik yang dapat digunakan oleh masyarakat setempat untuk mengembangkan berbagai kegiatan kultural yang atraktif. Sedangkan bangunan di sekitarnya dimanfaatkan untuk mendukung bangunan publik tersebut, misalnya sebagai *homestay*, *restaurant* dan *galery*.

### **6. PROSPEK KAWASAN PUSAKA KOTAGEDE**

Melihat begitu banyaknya warisan budaya baik yang berupa pusaka bendawi maupun non-bendawi, maka Kawasan Pusaka Kotagede memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan sebagai obyek tujuan wisata heritage yang akan membantu meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat.

Rencana pengelolaan yang sudah ada dengan 6 (enam) kelompok kegiatan besarnya merupakan modal awal untuk terus dikembangkan agar Kawasan Pusaka Kotagede dapat terus dijaga kelestariannya di satu sisi dan dikembangkan kehidupannya di sisi yang lain.

Seperti diingatkan oleh Novelli (2005) bahwa pengembangan kegiatan wisata minat khusus yang memungkinkan wisatawan untuk memenuhi rasa keingin-tahuan, menemukan, mengalami, dan menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Kegiatan ini, melalui berbagai mekanisme yang dapat terus dikembangkan memiliki potensi keuntungan baik yang bersifat ekonomis maupun yang lain. Akan tetapi akibat dari kontak secara langsung antara para wisatawan dan masyarakat perlu terus diwaspadai karena justru dapat berakibat pada pudarnya nilai-nilai tradisional yang pada gilirannya justru menghilangkan daya tarik Kawasan Pusaka Kotagede sebagai obyek wisata.

### **7. DAFTAR PUSTAKA**

1. Java Reconstruction Fund, 2010, *Rencana Tindak Pelestarian dan Pengelolaan Kawasan Pusaka Kotagede*, Yogyakarta (tidak diterbitkan).
2. Novelli, M. (ed), 2005, *Niche Tourism Contemporary issues, trends and cases*, Oxford: Elsevier Butterworth-Heinemann
3. Timothy, DJ., Nyaupane, GP. (eds), 2009, *Cultural Heritage and Tourism in the Developing World*, Oxon: Routledge.
4. UNWTO, 2005, *Cultural Tourism and Poverty Alleviation: The Asia-Pacific Perspective*. Madrid: World Tourism Organization.

## **Persepsi dan Gaya Hidup dalam Berarsitektur**

### **Studi Kasus : Pendekatan konseptual terhadap penelitian perubahan perilaku dan gaya hidup dalam lingkungan hidup arsitektur di masyarakat DIYogyakarta.**

**Bertha Bintari W, ST.,MT., MAID**

Prodi Desain Produk

Fakultas Arsitektur Dan Desain Produk

Universitas Kristen Dutawacana Yogyakarta

[bertha.bintari@ukdw.ac.id](mailto:bertha.bintari@ukdw.ac.id) , [bertha.bintariwahyujati@gmail.com](mailto:bertha.bintariwahyujati@gmail.com)

### **ABSTRAK**

*Persepsi dan gaya hidup mempengaruhi perubahan perilaku pemakai lingkungan buatan, yaitu lingkungan Arsitektural. Persepsi yang akan diteliti adalah bagaimana persepsi gaya hidup menentukan manusia untuk hidup dan berarsitektur. Persepsi tentang gaya hidup yang perhatian terhadap keberlanjutan ekologis di masa datang dikonsepsikan sebagai arsitektur hijau. Arsitektur hijau sebenarnya tidak hanya menyangkut tentang prinsip arsitektural secara fisik, tetapi termasuk bagaimana konstruksi sosial masyarakat yang berkelanjutan. Persepsi penting dipahami oleh para perancang dan perencana tentang persepsi yang dianut oleh target konsumen. Hal ini akan membantu menetapkan pendekatan konsep Arsitektur hijau yang sesuai. Penelusuran diusulkan dilakukan dengan metode pengkajian deskriptif terhadap variabel perubahan kondisi awal sebelum digunakan dan setelah digunakan, perubahan perilaku dalam melakukan aktivitas di dalam bangunan. Pengkajian terhadap penggunaan sumber energi, efisiensi dan penilaian terhadap kesesuaian bangunan terhadap iklim dan penyesuaian yang dilakukan untuk mengadaptasinya.*

### **ABSTRACT**

*Perception and lifestyle influence the behavior changes which made by the user of the environment, the architectural environment. The perception that will be examined is how the perception of lifestyle to determine human life and architecture. Perceptions of lifestyle concern for ecological sustainability in the future conceptualized as green architecture. Green architecture is not only concerned about physical architectural principle. Green architecture is including how the social construction of a sustainable society. Perception should be understood by the designers and planners which perceptions held by the target group of consumer. This approach will help define the appropriate concept of green architecture. Proposed search method was used for descriptive assessment of the variable changes in initial conditions before use and after use, behavior change in activity in the building. Review on the use of energy sources, efficiency and conformity assessment of building on the climate and the adjustments made to adapt.*

**Keywords:** Lifestyle, Adaption, Green Architecture, Changes of behavior

## **1. PENDAHULUAN**

Manusia mempersepsikan lingkungan hidupnya sebagai interpretasi terhadap informasi yang diterimanya dan menjadikannya cara pandang baru yang terintegrasi dalam perilaku keseharian hidupnya. Arsitek berperan penting dalam perubahan perilaku seseorang terhadap cara hidup dan gaya hidupnya. Perubahan perilaku seseorang merupakan interpretasi atas lingkungan arsitektural

yang mempengaruhinya dalam beraktivitas. Dalam hal ini gaya hidup tidak hanya dibatasi oleh pengertian sempit *Green Architecture*, tetapi pada pengertian yang lebih luas tentang gaya hidup yang ekologis secara fisik maupun non fisik, yaitu tata cara berkehidupan sosial masyarakat.

Dugaan yang dapat disusun dari fenomena perubahan perilaku berarsitektur dapat terlihat dari studi kasus terhadap penghunian lingkungan dan bangunan yang baru oleh sekelompok masyarakat yang harus direlokasikan dari tempat asal ke lingkungan baru.



**Gambar 1.** Dome Houses, New Nglepen, Dusun Sumberharjo, Kecamatan Prambanan, DIY  
Perelokasian lingkungan hidup berpengaruh terhadap perubahan perilaku. (Domeworld.com)

Masih jelas teringat tentang pro-kontra kesesuaian atau ketidaksesuaian lingkungan dan bangunan terhadap pemindahan/relokasi lingkungan dan hunian bagi sekelompok masyarakat di antara lain di dusun Nglepen, Kalurahan Sumberharjo, Kecamatan Prambanan, D.I. Yogyakarta. Dalam relokasi itu tidak hanya pembahasan tentang arsitektural bangunannya tetapi juga perubahan secara 'paksa' terhadap cara masyarakat berkehidupan. Pada relokasi masyarakat di daerah tersebut merupakan pemindahan karena situasi keterpaksaan dikarenakan wilayah tersebut mengalami kerusakan akibat Gempa yang terjadi pada bulan Mei 2006. Lingkungan buatan tersebut menyediakan 70 buah rumah Dome bagi para korban yang kehilangan rumah.



**Gambar 2a.** Kondisi *existing* rumah Dome (solopos.com)



**Gambar 2b..** Kondisi setelah penghunian (nasional.vivanews.com)

Pada kasus yang lain adalah kasus pembangunan rumah rusunawa bagi masyarakat tingkat ekonomi lemah, yang sasaran utamanya adalah masyarakat sepanjang bantaran sungai Code yang rawan terhadap luapan air sungai. Yang terjadi tidak hanya bahwa rencana ini belum dapat berhasil dikarenakan bahwa persepsi terhadap tata cara hidup yang berbeda yang harus diterapkan, diluar dari hal hal teknis seperti pembiayaan dan hak kepemilikan.



**Gambar 3.** Rusunawa Code (Skycraperity.com)

Dalam kedua kasus tersebut terjadi perubahan perilaku dan memaksa perubahan persepsi yang berbeda masalah sosial berkehidupan. Persamaan keduanya adalah bahwa perubahan lingkungan berkehidupan dan bangunan hunian memiliki kemungkinan untuk merubah perilaku , dalam hal ini bersifat fisik; arsitekturalnya. Perubahan perilaku untuk dapat menerima dan mengadaptasi lingkungan buatan (bangunan dan konteks lingkungannya) mengharuskan penerimaan terhadap konsep persepsi baru, dan gaya hidup yang baru.



Penelusuran pentingnya penelitian tentang perubahan persepsi, gaya hidup dan perilaku bagi arsitek dan perencana lingkungan adalah pemahaman terhadap persepsi masyarakat. Pemahaman ini akan membantu menentukan perencanaan lingkungan buatan yang mampu mempengaruhi perubahan perilaku dan gaya hidup ke arah positif. Arah positif yang dimaksud adalah gaya hidup yang mengakomodasi persepsi gaya hidup atas perubahan lingkungannya, kepada perbaikan taraf hidup yang memenuhi standar kesehatan, dan standar ekologis, secara individual maupun kelompok masyarakat. Pemahaman perlu dilakukan terhadap persepsi gaya hidup yang berlaku dalam sebuah kelompok masyarakat yang dipahami secara sosiologis dan ekologisnya sebagai landasan konsep perancangan lingkungan buatan.

Pertimbangan akan persepsi dan gaya hidup ini menjadikan hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan relokasi baru, mengingat DI Yogyakarta kini perlu mengadakan relokasi bagi para korban erupsi Merapi, dan pasca erupsi.

Penerapan arsitektur hijau dalam perancangan lingkungan buatan menjadi konsep dasar dalam mengusahakan perubahan persepsi tentang gaya hidup dan perubahan perilaku. Penerapan konsep dasar ini

## **2. RUMUSAN MASALAH**

1. Apakah perubahan perilaku berarsitektur dalam masyarakat dipengaruhi perubahan persepsi tentang gaya hidup?
2. Bagaimanakah arsitektur mempengaruhi perubahan perilaku dan persepsi arsitektur dan gaya hidup?
3. Bagaimanakah bangunan secara arsitektural mengadaptasi arsitektur hijau dalam perencanaan dan penggunaannya?

Developer atau arsitek perlu memahami persepsi tentang gaya hidup dan perubahan perilaku yang disebabkan oleh lingkungan hidup arsitektural, tanggung jawab arsitek untuk mendidik masyarakat tentang gaya hidup yang sesuai konteks *green architecture*. Dengan usulan penelitian tentang persepsi gaya hidup ini adalah cara untuk memahami perilaku yang akan diubah menuju gaya hidup yang lebih ekologis baik fisik maupun non fisik. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan pelaku kebijakan relokasi lingkungan masyarakat untuk mempertimbangkan cara hidup masyarakat, iklim, kelokalitan, responsibilitas, ekologis, dan konstruksi sosial.

## **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian konseptual terhadap pola perubahan persepsi mengubah perilaku dan gaya hidup dalam berarsitektur merupakan penelitian terapan, menggunakan metode penelitian studi kasus, dengan penjelasan deskriptif dan dikembangkan sebagai penjelasan kausalitas. Pencarian data dilakukan dengan inkuiri naturalistik, dengan tipe sekunder yaitu observasi objektif, observasi peran serta dan observasi tersamar.

## **4. KAJIAN TEORI**

Arsitektur hijau merupakan salah satu pendekatan perancangan yang berorientasi pada pembangunan berkelanjutan agar mampu menghasilkan lingkungan binaan yang memenuhi kebutuhan manusia pada saat ini tanpa mengurangi kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri (Bruntland Report, 1987). Penerapan arsitektur hijau perlu mempertimbangkan penggunaan lahan, yang memperhitungkan luasan berimbang untuk peresapan air, pertimbangan terhadap pemilihan material, luasan bangunan terhadap efisiensi pemakaian atau

beraktifitas, pertimbangan tentang penggunaan secara efektif sumber daya alam sekitar bangunan, pencahayaan dan penghawaan, pengurangan terhadap pengeluaran pemakainya berkaitan dengan ketersediaan sumberdaya, transportasi, dan secara keseluruhan tidak hanya bangunan tunggal tetapi melingkupi lingkungan sekitarnya.

Perancang dan perencana, serta pelaksana pembangunan adalah pelaku penyedia secara fisik berupa perwujudan arsitekturnya. Perencanaan fisik yang tepat diharapkan perilaku penghuni beraktifitas sesuai dengan konsep yang mewujudkan dalam bentuk, pola peruangan, pola sirkulasi udara, pencahayaan dan konsep ekologis lain yang direncanakan. Perubahan terhadap sistem yang berlaku dalam bangunan atau lingkungan buatan baru tersebut. Perubahan perilaku sesuai dengan rancangan fisik berkonsep Arsitektur hijau akan mengubah persepsi pemakai bagaimana mengalami, melakukan, dan menjiwai suatu gaya hidup ekologis. Perubahan perilaku yang mengubah persepsi ini dimungkinkan terjadi karena peranan lingkungan buatan terkonsep mampu memberikan stimulus kepada pemakainya.

Pengertian gaya hidup menurut *Kotler (2002, p. 192)* adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Menurut *Assael (1984, p. 252)*, gaya hidup adalah “A mode of living that is identified by how people spend their time (activities), what they consider important in their environment (interest), and what they think of themselves and the world around them (opinions)”.

Sehingga secara umum dapat diartikan sebagai suatu gaya hidup yang dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia di sekitar (opini). Sedangkan menurut *Minor dan Mowen (2002, p. 282)*, gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu. Selain itu, gaya hidup menurut *Suratno dan Rismiyati (2001, p. 174)* adalah pola hidup seseorang dalam dunia kehidupan sehari-hari yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapat yang bersangkutan. Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan. Faktor-faktor utama pembentuk gaya hidup dapat dibagi menjadi dua yaitu secara demografis dan psikografis. Faktor demografis misalnya berdasarkan tingkat pendidikan, usia, tingkat penghasilan dan jenis kelamin, sedangkan faktor psikografis lebih kompleks karena indikator penyusunnya dari karakteristik pelakunya.

Pengubah perilaku karena perubahan bagaimana masyarakat berperilaku baru yaitu tentang gaya hidup dan cara hidup adalah karena sebuah persepsi yang terbentuk dari pengalaman, tingkat pemahaman, dan tingkat usia. Sehingga meskipun yang dijadikan objek persepsi sama penerimaan dan pengekspresianannya akan berbeda.

Persepsi merupakan suatu hasil pengolahan informasi yang mempengaruhi cara pandang seseorang dalam kehidupannya. Informasi yang diperoleh merupakan data yang diorganisasikan otak. Informasi diperoleh manusia karena adanya rangsangan atau stimulus terhadap inderawanya. Menurut *Moskowitz dan Orgel, (1969)*, Persepsi merupakan proses yang terintegrasi dari individu terhadap stimulus yang diterimanya, yaitu sebagai proses pengorganisasian maupun penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh individu sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu tersebut. Menurut *Bell (1978)* dalam *Laurens (2004)*, persepsi merupakan diterimanya rangsangan (objek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti oleh individu yang bersangkutan, sedangkan *Atkinson (1983)* mengungkapkan, persepsi adalah sebagai proses pengorganisasian dan penafsiran terhadap stimulus yang diberikan lingkungan. Hasil interaksi individu dengan obyek menghasilkan persepsi, persepsi individu tentang obyek itu.

### **Studi Kasus 1**

Gempa Yogyakarta 26 Mei 2006 membuat dusun Ngelepen di Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman hancur, tanah turun hingga 4 meter. Hal tersebut membuat dusun tersebut tidak lagi dapat ditempati. Setelah dilakukan pendataan, penduduk kemudian dipindahkan dari lereng bukit ke daerah yang lebih landai. Mereka diberikan tempat baru dengan bangunan anti gempa hasil kerjasama World Association Of Non-Governmental Organizations (WANGO), The Domes For The World Foundation (DFTW) dan pemerintah Indonesia. Satu wilayah baru tersebut mulai dibangun November 2006, selesai Maret 2007 dan dinamakan New Ngelepen.

New Ngelepen dihuni 72 kepala keluarga dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti Musholla, klinik, dan TK. Untuk mata pencaharian, diberikan juga kandang sapi bagi warga. Jalan-jalan di wilayah New Ngelepen diatur sedemikian rupa sehingga mudah bagi warga melakukan mobilisasi. Akses ke wilayah tersebut adalah jalan yang belum dilakukan pengaspalan dan jembatan.

Bangunan di New Ngelepen didesain oleh penemunya untuk menjadi bangunan anti gempa. Bangunan terbuat dari beton yang merupakan campuran semen dan PC.

Bangunan dibangun tanpa pondasi yang memungkinkan bangunan menjadi tahan terhadap gempa, karena bangunan hanya akan mengikuti gerakan gempa dan tidak mengalami “patah” akibat ditanam di tanah dengan pondasi. Dasar bangunan merupakan lantai dengan tebal 30 – 40 cm.

### **Studi kasus 2**

#### **Rusunawa Code**

Definisi rumah susun menurut data UU RI No.4 tahun 1993 adalah bangunan gedung bertingkat, yang dibangun dalam satu lingkungan, yang terbagi dalam bagian-bagian yang distrukturkan secara fungsional dan dalam arah horizontal maupun vertikal sebagai satuan-satuan yang dapat dimiliki dan digunakan secara terpisah, terutama untuk tempat hunian yang dilengkapi dengan bagian bersama/benda bersama dan tanah bersama.

Propinsi DI Yogyakarta memiliki empat buah rumah susun, salah satunya adalah Rumah Susun Sederhana Sewa (Rusunawa) Kali Code Yogyakarta. Keberadaannya yang di tengah pusat kota sangat strategis bagi para penduduk, bahkan keberadaannya diharapkan persepsi perkampungan kumuh di pinggir Sungai Code khususnya dan pinggir sungai umumnya, yang dikenal dengan sebutan “ledok” bisa di ubah menjadi wilayah tempat tinggal yang tidak lagi kumuh. Meski, situasi kepadatan tidak bisa dihilangkan, namun tata ruang yang tidak lagi kumuh akan memberikan suasana tersendiri untuk hunian wilayah padat.

Rusunawa Kali Code dibangun sekitar tahun 2003 dan resmi dihuni pada Mei 2005, dibuat empat lantai dengan 72 unit tempat tinggal di lantai dua, tiga, dan empat, sedangkan pada lantai satu digunakan sebagai tempat parkir, tempat pertemuan dan area bermain anak. Namun, dalam kurun waktu sekitar tiga tahun ini justru fasilitas – fasilitas rusunawa ini banyak tidak terawat. Contohnya, pada area bermain justru terlihat kosong, tidak ada anak yang bermain di area ini, bahkan mainannya banyak terlihat telah rusak, dan fasilitas pemadam kebakarannya justru kosong.

Para penghuni Rusunawa Kali Code ini merupakan hasil seleksi sejumlah warga yang mendaftarkan diri dengan syarat-syarat yang telah diatur dalam Keputusan Walikota Yogyakarta No.85 tahun 2004 pasal 10. Persyaratan tersebut antara lain harus penduduk Yogyakarta yang dibuktikan dengan KTP dan kartu keluarga, memiliki pekerjaan tetap baik formal maupun informal, berpenghasilan rendah dengan pendapatan 1 (satu) kali UMP sampai dengan 2 (dua) kali UMP, sudah berkeluarga, maksimal anggota keluarga terdiri dari lima orang dan yang terakhir adalah belum memiliki rumah tinggal tetap.

Dalam setiap unit rumah luasannya berkisar 6,18 x 3,6 m, sudah termasuk di dalamnya fasilitas kamar mandi, dapur dan ruang servis, namun sepetak rumah tersebut rata – rata berpenghuni 2 – 5 orang dengan karakteristik yang berbeda-beda. Dari sisa luasan ruang tersebut, beberapa

penghuninya membuat sekat non permanen sesuai kebutuhannya masing-masing, ada yang terbuat dari tripleks, tirai, furnitur dan lain sebagainya. penyekat-penyekat ini dimaksudkan untuk membatasi ruang, diantaranya ruang tidur, ruang tamu, bahkan diantara mereka ada yang menggunakannya sebagai ruang usaha, yaitu dengan membuka warung kecil dan bengkel kerja kerajinannya.

## 5. PENUTUP

Penelusuran bagaimana perilaku berubah yang dipengaruhi oleh lingkungan fisik buatan mampu membuat pengadaptasian terhadap sebuah gaya hidup pemakainya ini merupakan sebuah usulan untuk pengkajian dan penelitian lebih lanjut dan masih memerlukan langkah pengkajian terhadap beberapa variabel lain selain dari yang diusulkan. Penelitian akan melibatkan penelitian dengan pendekatan sosiologis, psikologis, dan mungkin antropologi. Dengan temuan yang kelak dapat menggambarkan langkah- langkah prinsip yang mendalam mengenai karakter perilaku masyarakat dengan kondisi tertentu, karakter ekologis yang hendak diterapkan, diharapkan gaya hidup masyarakat akan berubah, perilaku berarsitektur juga akan berubah menjadi lebih baik.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Buku Acara dan Abstrak , Seminar Arsitektur, Arsitektur Hijau, Teknik Arsitektur, ITB, Bandung, 2010
2. Priatman, Jimmy , Artikel , "ENERGY-EFFICIENT ARCHITECTURE" PARADIGMA DAN MANIFESTASI ARSITEKTUR HIJAU, Jurnal Fakultas Teknik dan Perencanaan, Jurusan Arsitektur, Universitas Kristen Petra
3. *Saraswati, Titien* , KONTROVERSI RUMAH *DOME* DI NGLEPEN, PRAMBANAN, D.I. YOGYAKARTA, *DIMENSI TEKNIK ARSITEKTUR Vol. 35, No. 2, Desember 2007*
4. Danim, Sudarwan, Metode Penelitian untuk Ilmu – Ilmu Prilaku, Bumi Aksara, Jakarta, 1997
5. Canter, David, Psychology of Place, The Architectural Press Ltd, 1977

**KELOMPOK D**

**FASHION DAN ARSITEKTUR**



## **The Postmodern lifestyle and the impact to Architecture and Urban environment in Indonesia.**

**A. Rudyanto Soesilo**

Dr. Ir. A. Rudyanto Soesilo MSA, Lecturer of Architectural Department, Director of Post-graduate Program, Soegijapranata Catholic university, Semarang, Indonesia.  
E-mail : roedzoes@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*Modernism with the technology and the lifestyle as the manifestation of Modern worldview has made a damaged impact to the earth , the Ecological crisis. About 1970s the Postmodern movement arose as the manifestation of the latest human thoughts, which was the reaction against the greed of Modern worldview. Architecture and Urban designs, which was then noted as the Postmodern par-excellence. Postmodernism with its plural view, take sides to environment, regional and marginal people. This could provide great opportunity to Indonesian Architecture, Urban planning & design as a developing country, which culture are being eroded by Globalization movement, which physical conditions are being destructed because of the failure in the Planning policy and greed-wasteful Architectural design and many other causes.*

*Taking the theses as a point of departure, the Postmodern lifestyle as the manifestation of the Postmodern world-view, paradigm and culture could be a key to success to a better and sustainable Architecture an Urban environment in a developing country which is rich in traditional cultures, the decision to take side to environment will also counter the tough exploitation of a city, and the humanistic that cares to the marginal people can be expected as a new hope for a better, healthy, sustainable and a well-planned Urban-area and well-designed Architecture in Indonesia.*

*While we all know, Indonesia as a developing country has a gap between 2 great classes , the Elite class dan the Common-people Class. The gap includes the education, income, world-view, paradigm, culture and the life-style. The difference of the world-view, paradigm, culture and the life-style is one of several factors that has impact on Architecture and Urban environment which have to be analyze, criticize and solve in different ways too. The common-people class which is ordinary poor have a Cosmocentric and Fatalistic View , while the Elite-class, the rich class, have an Anthropocentric and Pragmatic View. All of these views have a good and bad impacts on Architecture and Urban environment.*

**Keywords:** *Postmodern lifestyle, sustainability, architecture and urban environment*

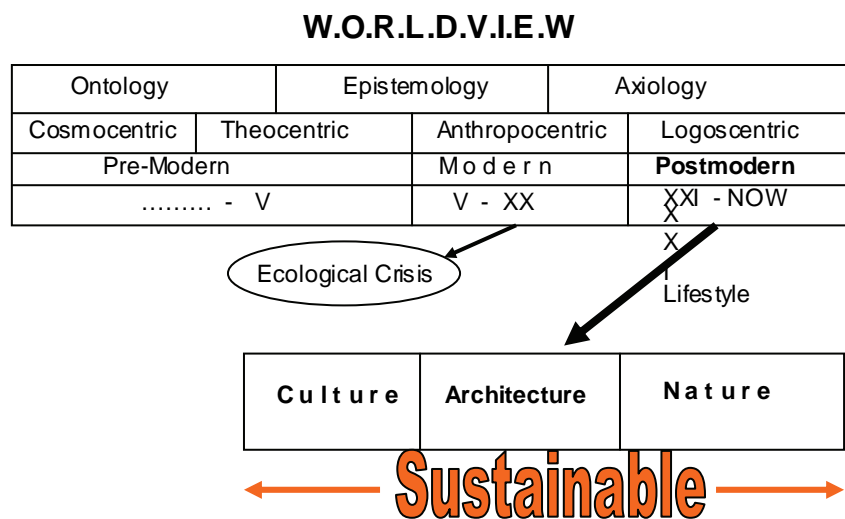
### **1. BACKGROUND**

Modernism with the technology and the lifestyle as the manifestation of Modern worldview has made a damaged impact to the earth , the Ecological crisis. About 1970s the Postmodern movement arose as the manifestation of the latest human thoughts, which was the reaction against the greed of Modern worldview. Architecture and Urban designs, which was then noted as the Postmodern *par-excellence*. Postmodernism with its plural view, take sides to environment, regional and marginal people. This could provide great opportunity to Indonesian Architecture, Urban planning & design as a developing country, which culture are being eroded by Globalization movement, which physical conditions are being destructed because of the failure in the Planning policy and greed-wasteful Architectural design and many other causes.

Taking the theses as a point of departure, the Postmodern lifestyle as the manifestation of the Postmodern world-view, paradigm and culture could be a key to success to a better

and sustainable Architecture an Urban environment in a developing country which is rich in traditional cultures, the decision to take side to environment will also counter the tough exploitation of a city, and the humanistic that cares to the marginal people can be expected as a new hope for a better, healthy, sustainable and a well-planned Urban-area and well-designed Architecture in Indonesia.

While we all know, Indonesia as a developing country has a gap between 2 great classes , the Elite class dan the Common-people Class. The gap includes the education, income, world-view, paradigm, culture and the life-style. The difference of the world-view, paradigm, culture and the life-style is one of several factors that has impact on Architecture and Urban environment which have to be analyze, criticize and solve in different ways too. The common-people class which is ordinary poor have a Cosmocentric and Fatalistic View , while the Elite-class, the rich class, have an Anthropocentric and Pragmatic View. All of these views have a good and bad impacts on Architecture and Urban environment.



The Postmodern lifestyle and the impact to  
Architecture and Urban environment in Indonesia

## 2. THE POSTMODERN LIFESTYLE AND THE SUSTAINABILITY IN CULTURE, ARCHITECTURE AND NATURE

### The Postmodern lifestyle in context :

To begin the discussion of the Postmodern lifestyle as a part of the philosophy of Postmodernism, we then, have to move back to the eras of Modernism, Aufklärung, Renaissance, Medieval and the Greek philosopher, to have a general overview about the pursuit of Mankind to define his own destiny and seeking of the reality.

Cosmogony, the theory of creation of the universe was the first step of the The Turbulence on Human thought, the pursuit of mankind to look for truth. Human being



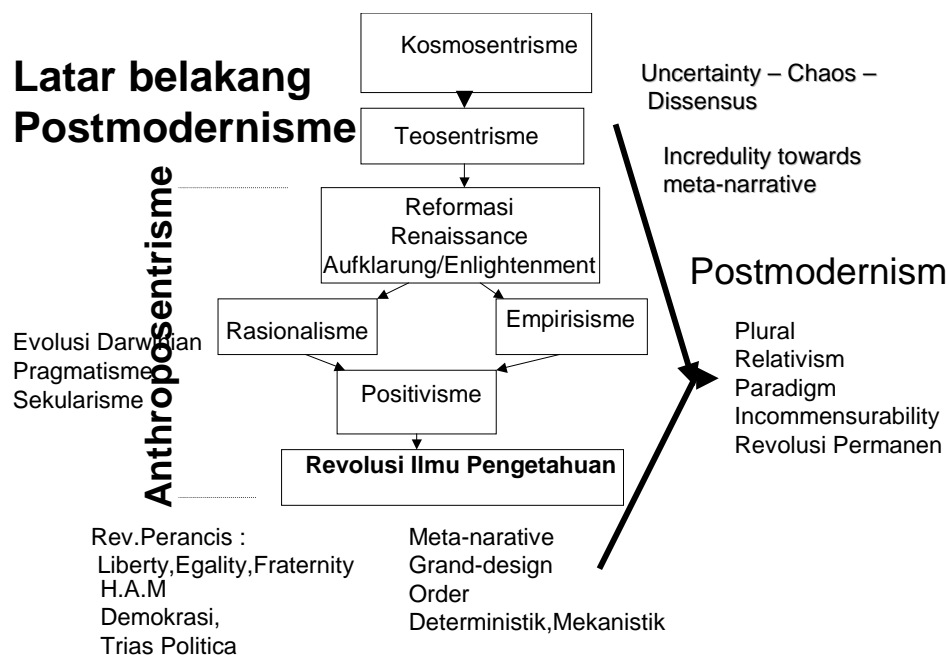
then entered the Cosmocentric era. Teocentric era begun after mankind thought that there was 'something' different, separately beyond his knowledge, 'something' as the superlatively matter. Some of this thought were Anthropomorphic. That tend to the rise of the Polytheism and Monotheism. The Eastern thought dominate as the way of thinking and the way of doing on the Humankind.

About the fifth century, The Western civilization entered the Christianity era, which History notes as the Medieval Era , Middle Ages and also the Dark Ages, with the reason that the rulers noted as Theocratic ruler, did not give chance for the science to grow up and bordered it with the Religion's dogma.

After thousand years in Medieval Dark Ages, lived in Theocentric Era, Europe entered the Renaissance in the 15th century. The Renaissance, The Rebirth, rediscovery of man, back to ancient Greek's manuscript of Socrates, Plato and Aristotle. The Renaissance lead Europe to enter the Reformation era, the Rise of Protestantism, led by Martin Luther and John Calvin, as the embryo of Capitalism (Weber). The rose of Rationalism, Rene des Cartes release the jargon : "*I think, therefore I am, Cogito ergo sum*" , Empiricism begun to spread from Britain, all then be completed by Auguste Comte , who launched Positivism, as 'another' Religion. Comte formulated the law of three stages of Human development : 1. Theological Stage, 2. Metaphisycal/Abstract Stage, 3. Positive Stage. History noted that the Positive Stage brought humankind to the Anthropocentric Era.

Renaissance and Reformation brought Europe to the Aufklarung/ Enlightenment era with Scientific Revolution, that than lead to enter the Modern times. The fascinating development of technology so that mankind have the capability to destroy the whole world, their own habitat. While entering the Modern era, there occurs the Secularization process, the process that seperate religion from the daily life of mankind.

The Modern movement then noted had made multi-crisis in ecology, humanity, architecture, politic etc, the result of the so called, "Meta-narrative", the only one truth through all the world. The word "Internationalism" became a very popular word but then proved to be a traumatic word. The crisis of Modernism triggered the rise of Postmodernism , as a movement in art, architecture, philosophy and almost all the part of human-life since 1970s.



5/28/2009

roedzoes@yahoo.com

11

### **The Opportunity to Culture Sustainability in Architecture.**

Modern architecture has gone so far that it alienate the indigenous architecture and culture with its arrival, growth, and flourishing. Since 1970's, the Postmodern Philosophy has been disseminated, as many of the Postmodernism's essence then influenced architecture, which produced, the so called Postmodern Architecture. Charles Jencks, a famous architecture historian, wrote in his phenomenal book entitled "The Language of Postmodern Architecture" (1970), that one of the essence of Postmodern architecture is that it is hybrid and double coding, half modern, half others, which can be traditional, regional etc.

In the beginning, Postmodern Architecture tried to, and still continues to give an alternative to the "boring and very simple" Modern Architecture. Postmodern Architecture gives a new vision to the Architecture by combining the Modern Architecture with the 'other half', which are the alienated regionalism and traditionalism. That is where the culture sustainability in Architecture starts. The richness from the Traditional Architecture can be optimized, for then to be appreciated and sustained within Postmodern Architecture.

Globalization emerge from the Developed country, with its widespread information dissemination, influencing the target country, nota-bene the subordinate country, such as Indonesia and other Developing-countries. Globalization threatens the indigenous culture of the target country, having the possibility to erode the local and traditional culture. Whilst the subordinate countries suffer the inferiority complex, the Modern culture took the High culture position while the Traditional Culture sat on the level of Mass Culture. In architecture, the International Style from Modern Architecture, has been globally spread spread and has proven that it has eroded the Traditional and Local Architecture. The rise of Postmodernism and Postmodern Architecture with a concern of Traditional and Local Architecture help the revival of the Traditional and Local Architecture to take a role once more in nowadays Architecture.

Since 1970's, Postmodern Architecture has tried to, and still continues to give an alternative to the "boring and very simple" Modern Architecture. Charles Jencks, a famous architecture historian, wrote in his phenomenal book entitled "The Language of Post-Modern Architecture" (1970), that one of the essence of Postmodern architecture is that it is hybrid and double coding, half modern, half others, which can be traditional, regional etc. Postmodern Architecture gives a new vision to the Architecture by combining the Modern Architecture with the 'other half', which are the alienated regionalism and traditionalism. That is where the culture sustainability in Architecture starts. The richness from the Traditional Architecture can be optimized, for then to be appreciated and sustained within Postmodern Architecture. From this point of view, the effort to understand what Postmodernism is, to find what are the influences to architecture, will be very important. So with the insight of Postmodernism and Postmodern Architecture, we can build the Opportunity to Culture Sustainability in Architecture<sup>1</sup>.

### **The Postmodern lifestyle and the impact to Urban environment in Indonesia.**

The Urban planning and design - in developing country like Indonesia - are entering a crucial stage under the influence of external climatical Global-warming, external cultural Globalization, and undoubtedly the inherent influence as a developing country. Urban-area as the destination and target of rural migration as the pursuit of a better life in town - which

---

<sup>1</sup> SOESILO, Rudyanto, Postmodern Architecture, an Opportunity to Culture Sustainability in Architecture.

cannot be reached in rural area - as the impact of disparity in the implementation of development. The rural migrants bring along their own communal worldview and lifestyle, that do not match the individual view in the urban area. From this distinction, many problems such as Kaki-5 slum and illegal squatter condemnation, violence and many other destructive behaviors arise.

Rob, an impact of climatical-global phenomena does many destructive impact on many towns at North Java coastal-area, such as the city of Semarang, Tegal, Jakarta etc, they are the examples of the problem that causes many anguish to the urban-people living there. Meanwhile the wrong direction of planning and development, enforce stronger impact of Rob to the city, causing great flood every rainy season.

Globalization with a very wide scope area, from economics realm to Global urban life-style, trigger the need of many urgent Urban-facilities such as Modern Shopping-malls, Apartments, Hotels, Office-buildings and Recreation-areas. The need run very fast and if necessary, to be done by 'by-passing' all the rules and codes which maynot yet be prepared indeed.

In developing country like Indonesia, Urban-area as the destination and target of rural migration as the pursuit of a better life in town - which cannot be achieved in rural area - is the impact of disparity in the implementation of development. The rural migrants bring along their own communal worldview and lifestyle, that do not match the individual view in the urban area. From this distinction, many problems such as street-vendor(Kaki-5), slum and illegal squatter condemnation, violence and many other destructive behaviors arise.

Since 1970s, Postmodernism<sup>2</sup> arise as the continuation and correction of Modernism, giving birth to a movement in nearly all aspects of Human-life, called "Postmodern-movement". From this movement, there are some values such as : Incredulity towards Metanarratives, Pluralism, Incommensurability, Genius Loci, Historicism, Feminism, Deconstructivism, different Paradigms, pro Ecology, Populism, etc<sup>3</sup>.

Postmodernism is offering many values to Urban Planning & Design, Postmodernism as a broad post – 1960s – 1970s shift in sensibilities with specific manifestations for planning thought. It uses it as an "umbrella" term covering a number of related ideological transitions in planning and their policy manifestations, such as :

- A shift from expert- driven toward participatory processes.
- From a planning-view as assuming the supremacy of new, "modern" forms toward a view appreciative of the historic stucture
- From a planning focus on functionalism and efficiency toward a focus on human –scale, urbane, and unique forms
- From planning in favor of technologically efficient, functionally separated forms to planning in favor of more urbane, mixed-use forms.<sup>4</sup>

In Urban Planning & Design, there are five related aspects of Postmodern Urbanism, in the context of the broader Postmodern shift<sup>5</sup> :

---

<sup>2</sup> The Modern movement then noted had made multi-crisis in ecology, humanity, architecture, politic etc, the result of the so called, "Meta-narrative", the only one truth through all the world. The word "Internationalism" became a very popular word but then proved to be a traumatic word. The crisis of Modernism triggered the rise of Postmodernism , as a movement in art, architecture, philosophy and almost all the part of human-life since 1970s.

<sup>3</sup> SOESILO, Rudyanto, *The Postmodern paradigm In Urban Planning and Design in Indonesia*.  
Seminar : "Reframing Java: Past, Present, and Future"

<sup>4</sup> Hirt, Sonia A., 28.

<sup>5</sup> Hirt, Sonia A., 28.

- A growing interest in participatory planning ( in lieu of the former dominance of rational planning performed by value-free experts)
- A search for urbanity, urban identity , and cultural uniqueness (in lieu of the former focus on functionalism, efficiency, and rational organization of urban forms)
- An appreciation of historic spaces, a return to traditional urban forms ( in lieu of the modernist belief in the supremacy of new forms)
- A Mixing of land uses and flexible zoning ( rather than strict land-use segregation).
- The pursuit of human-scale, pedestrian friendly, higher density, urbane , and compact forms ( in contrast to spread-out, low density and auto orientated forms).

These are many problems that are challenging the Urban planners and designers in a developed-country. While in a developing country in Indonesia, the Urban-scrawl has just begun and the longing for the the Modern new forms, is now “on the way” !.

The global-warming phenomenon, Rob, that exists on North Java coastal cities, like Semarang, Tegal, Pekalongan, Jakarta, destroys the infra-structure and obstructs the activities of the city-residents. While the wrong direction of planning and development, as a consequence of the arising Marina<sup>6</sup> development-trend as a Latest Urban life-style, enforce stronger impact of Rob to the city, with great flood as regular guest - every rainy season. The wild reclamation of the Marina zone, is going to be a big-big Stopper – a Plug – to the stream of the city’s river canal.

Globalization as a manifestation of the latest capitalism, is now a worldly phenomenon. Globalization gripped the whole-world including developing-countries like Indonesia. Globalization has very wide spectrums from economics realm to Global urban life-style, trigger many demanding-needs from Modern lifestyle, of many urgent Urban-facilities such as Modern Shopping-malls, Apartments, Hotels, Office-buildings and Recreation-areas. The demanding-needs run very fast and if needed, to be done by ‘by-passing’ all the rules and codes. The gap between the Haves and the Haves-not results in the emergence of an Urban-design solution, I called an “Elite-enclavement among slums”. An elite-area with very luxury facilities, but is besieged by slum-areas around. This Urban-model encompasses many developments in Real-estates and Properties. So do in providing the demanding-needs of many urgent Urban-facilities such as Modern Shopping-malls, Apartments, Hotels, Office-buildings and Recreation-areas. In all the Urban-area, appear many “Elite-Enclaves” like “Beautiful-islands” among slums. Adopting the International-Modern style, where buildings lay singular - extremely makes that “Beautiful-Island” stand arrogantly and looks “have nothing to care” to the poor-realities surround it. From one building to another, Pedestrians have to risk their lives, by walking in very crowded and dangerous zone. Capitalism, Globalization and Modernism result in widening the gap between the rich and the poor in an Urban development.

The greed of Modern-development has proven its tremendous impact on the destruction of “Historical Old-town” in many-many cities in Indonesia. The need of Modern Urban-facilities - which main-criteria is nothing more than looking for a very “Strategic-location” – swallow the Historical-preservation area, by many tricks and even by breaking the law. <sup>7</sup>

In this Postmodern era, Indonesia has a great chance to implement the Postmodern values into the Urban Planning & Design policies. Some Postmodern values such as : Incredulity towards Metanarratives, Pluralism, Incommensurability, Genius Loci, Historicism, Feminism, Deconstructivism, different Paradigms, pro Ecology, Populism, and

---

<sup>6</sup> The success of Marina development, likely in Singapore with its Marina-Bay and Esplanade building, attracts a lot of Indonesian Urban citizen and tempts many developer to do so, neglecting the different context and different situation.

<sup>7</sup> SOESILO, Rudyanto, *The Postmodern paradigm In Urban Planning and Design in Indonesia*.

many others, can be implemented as Urban policies that take-sides to ordinary people, environment, public interest etc.

The desire to adopt “the Marina-trend” by the Elite and many developers, can be re-oriented to a kind of Conservation and preservation solution that can be implemented to many Old Historical Harbor areas. This Urban-policy can simultaneously control the development of the Old-Harbor area without demolishing the Old-historical buildings, and control the stopping of city’s river-stream by Marina’s reclamation too. There arise an egalitarian Collaboration among the government , the developer, the Old-building’s owner, the User and all the community.

The city-residents of a developing country like Indonesia are very widely spread to many different categories. The Elite-rich/theHaves, the Middle-Class, the Street-retailer (Kaki-5), the Service worker (penyedia Jasa), the Homeless, the Commuter and many others. To manage the reality that there is a “big Gap” between “the Haves and the Haves-not”, there must be “a Pro-people Urban-policies”. At Public spaces, where all the Modern facilities do happen, where Malls, Hotels, Apartments, Rental-offices take place, the Government will provide an Open-space for the traditional Indonesian Bazaar as the place for “the Street-retailer” . This Traditional Indonesian Bazaar can be an attraction in Cultural-agenda for the city, actually can be a Tourism destination too. This “Pro-people Urban-policies” hopefully can bridge the Public interest with the Elite’s. This policy build a collaboration between the Elite, Middle-class and the Street-retailer as well.

The Pedestrian’s centered Urban public-spaces design especially in this tropical climate, can afford a comfort walk in and around a city. This can arise the enthusiasm to people to live healthy in the city. The multi-storey, high-rise buildings are linked each-other with Pedestrian’s sheltered walk-way, they are not standing alone arrogantly anymore. Peoples are infiltrating into the shrubs and enjoy the tropical garden in the heart of the city.

### 3. CONCLUSION

The Postmodern lifestyle which is the manifestation of the Postmodern worldview and paradigm, in Architecture and Urban planning & design, has the chance to play a real-role in the Architecture and Urban planning and design in Indonesian cities, to grasp the Sustainability for those , immediately and straightaway from now, no need to wait until the Society has reached the Late-modern mind<sup>8</sup>, because the values of Postmodernism are strictly relevant to the Architecture and Urban problems arose recently in a developing-country like Indonesia.

### 4. BIBLIOGRAPHY

1. AAM, Culot, Maurice, Maxwell, Robert , Scott, Celia , OMA, Zenghelis, Elia (, 1981), *On the Methodology of Architectural History*, Architectural Design SI.
2. ALEXANDER, Christopher, Neis, Harjo, Anninou, Artemis, King, Ingggrid , (1987), *A New Theory of Urban Design*, Ox Ford Univercity Press, Toronto.
3. ALEXANDER, Christopher at. all. , (1977), *Pattern Language*, Oxford University Press, New York.
4. ALTMAN, Irwin, (1975) , *The environment & Social Behaviour*, Brooks, Cole Publising, California, 1975.
5. ANKERL, Guy, *Experimental Sociology Of Architecture*, a Guide to Theory, research, Literature, Muton Publishing.

---

<sup>8</sup> as told by Jean Francois Lyotard, that the condition to Postmodernism is firstly we have to be real and late Modern.

6. CAHOONE, Lawrence (1996) *From Modernism to Postmodernism : An Anthology*. Cambridge : Blackwell Publisher Ltd
7. HALL, Peter(1988) *Cities of tomorrow*. Cambridge: Blackwell Publisher Ltd
8. HIRT, Sonia A. (2005) *Toward Postmodern Urbanism? in Journal of Planning Education and Research* 23 : 27 – 42. Cleveland, Association of Collegiate Schools of Planning
9. HOME, Robert K (1982) *Inner City regeneration*. New York: E& FN Spon.
10. EAGLETON, Terry, (1997) , *The illusion of Postmodernism*, Blackwell, Oxford.
11. GOLDBERGER, Paul, (1985) *On the Rise, architecture & design in a Postmodern age*. Penguin Books New York.
12. JENCKS, Charles, (1991), *The Language of postmodern Architecture*, 6<sup>th</sup> revised Edition, Academy Edition, New York.
13. KLOTZ, Heinrich, (1991), *The History of Postmodern Architecture*, M.I.T. 1988,
14. LEACH, Neil, (1999), *Rethinking Architecture*, Routledge New York.
15. LYOTARD, Jean Francois, (1989), *The Postmodern Condition, a report on knowledge*. University Press, Manchester.
16. PORTOGHESI, Paolo, (1983), *Postmodern, the Architecture of the Post Industrial Society*.
17. SOESILO, Rudyanto, *Arsitektur Postmodern berwawasan Jatidiri*. Suara Merdeka, Nop 1988.
18. SOESILO, Rudyanto, *Architectural Conservation on an ex Colonized Country,the Semarang, Indonesia case*, Presented on the Environment&Urban Management Seminar, 2 -3 August 2006
19. SOESILO, Rudyanto, *Postmodern Architecture, an Opportunity to Culture Sustainability in Architecture*. Presented for the International Conference: Culture Sustainability in Architecture, Petra University, Surabaya, 2007
20. SOESILO, Rudyanto, *Intentionally Decaying Strategy, a threat to architectural heritage, Semarang case*. Presented for The third International Conference on Environment and Urban Management, "City marketing, Heritage and Identity", 24rd - 25th August 2007, Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia.
21. SOESILO, Rudyanto, *Introducing the philosophy of Postmodernism in architectural education*, Presented for the International Conference: "Challenges and experiences in developing Architectural education in Asia", June 8 – 10, 2007
22. SOESILO, Rudyanto, *Paradigma Postmodern dalam Pendidikan Arsitektur*
23. SOESILO, Rudyanto, *Postmodernism as a way to conserve the Indonesian culture on facing the Globalization* , Presented for the International Seminar: "Culture, English language, Teaching & Literature", January 16 – 17, 2008 .
24. SOESILO, Rudyanto, *Postmodern Architectural Pedagogy*. , Jurnal Arsitektur 2009, Evaluasi Pengajaran Arsitektur di Indonesia, Vol 6 No 1 – ISSN 1693 - 6825
25. WHYTE, Boyd (2003) *Modernism & the Spirit of the City*. London: Routledge.
26. SOESILO, Rudyanto, *Sindroma Marina*. Suara Merdeka, Juni 2010.
27. SOESILO, Rudyanto, *The Postmodern paradigm In Urban Planning and Design in Indonesia*. Seminar : "Reframing Java: Past, Present, and Future" August 3, 2010

## TINGGAL DI RUMAH MINIMALIS DENGAN GAYA HIDUP TIDAK MINIMALIS

**Studi Kasus : Perumahan di Lingkungan Medokan Ayu Surabaya Timur**

**Failasuf Herman Hendra**

Jurusan Arsitektur  
Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya  
E-mail : failasuf\_herman@yahoo.com

### ABSTRAK

*Konsep minimalis adalah pola berpikir, bekerja, dan suatu cara hidup. Sebuah cara pandang dalam melihat desain sebagai refleksi cara hidup masyarakat urban yang serba praktis, ringan, efisien, dan penuh kesederhanaan. Kehadiran rancangan rumah minimalis tidak terlepas dari konsep yang diturunkan oleh cara berpikir dan life style masyarakat urban. Arsitektur minimalis di Indonesia berkembang dalam dua kecenderungan, yaitu sebagai arsitektur experimentalis yang penting bagi pengembangan arsitektur atau arsitektur untuk tipe pelabelan presentasi guna tujuan pemasaran. Berkembangnya kluster-kluster perumahan pada areal terbatas oleh pengembang skala kecil, turut meramalkan pertumbuhan rumah-rumah minimalis. Namun bagaimana dengan performa bangunan rumah tersebut khususnya terkait dengan adaptasi lingkungan serta kenyamanan bangunan. Mengingat kenyamanan dan keramahan lingkungan dapat mempengaruhi pola konsumsi energi bangunan yang pada akhirnya berimbas pada life style dalam penghunian rumah minimalis tersebut.*

**Kata kunci :** konsep berpikir, life style, masyarakat urban, arsitektur minimalis, performa

### 1. PENDAHULUAN

Berkembangnya kluster-kluster perumahan pada areal terbatas oleh pengembang skala kecil pada suatu kawasan permukiman baru, disatu sisi akan meramalkan lingkungan kawasan tersebut. Pada sisi lain membentuk pola-pola lingkungan yang pertumbuhannya tidak terarah dan tidak ada sinkronisasi (terpecah-pecah) antara areal yang satu dengan areal yang lainnya. Daya tarik pada perumahan tersebut, salah satunya diberikan oleh tren rumah masa kini yaitu rumah-rumah minimalis dengan aneka macam tampilan serta langgam. Ide rancangan rumah minimalis tidak terlepas dari konsep modern yang diturunkan oleh cara berpikir dan *life style* masyarakat urban termasuk Surabaya. Secara substantif minimalis merupakan satu bentuk pilihan keputusan dalam desain bangunan akibat intervensi budaya sebagai satu pola pikir, aktifitas dan gaya hidup. Sebuah cara pandang yang merefleksikan gaya hidup masyarakat masa kini yang cenderung cepat, praktis, efisien dan efektif dalam berbagai bidang. Arsitektur minimalis adalah ekspresi masyarakat urban kontemporer yang kompetitif melalui sebuah cara hidup jujur, praktis dan sederhana secara total.

Kehadiran rumah minimalis bisa menjadi media komunikasi antara arsitektur dan lansekap dengan bentuk kontrasannya antara alam dan buatan manusia (budaya). Secara umum arsitektur minimalis di Indonesia adalah modern minimalis tropis, dengan teras dan fitur bukaan yang lebar karena arsitektur minimalis murni tidak mengenal adanya teras. Arsitektur minimalis di Indonesia berkembang dalam dua kecenderungan. Di satu sisi, arsitektur minimalis tampaknya menjadi arsitektur experimentalis yang penting bagi pengembangan arsitektur. Di sisi lain, arsitektur minimalis digunakan hanya untuk tipe pelabelan khususnya presentasi arsitektur guna tujuan pemasaran.

Arsitektur rumah minimalis yang berkembang pesat saat ini memiliki kekhasan tersendiri dalam tampilan fasade bangunan. Tampilan fasade bangunan tersebut menciptakan aneka ragam arsitektur rumah minimalis beserta performa yang dihasilkannya. Pada prakteknya banyak rumah minimalis yang tidak mengimplementasikan kaidah-kaidah arsitektur minimalis secara benar dan proporsional. Kadang kala hanya aspek "sederhana itu indah" yang mendapatkan penekanan. Padahal ada aspek lain yang lebih esensial, misalnya keberadaan rumah minimalis di daerah tropis lembab dengan kondisi lingkungan



permukiman yang padat serta dampaknya terhadap kenyamanan huni. Banyak rumah minimalis yang tidak konsisten dalam pola pemanfaatan energi secara efisien terkait dengan kondisi iklim dan lingkungan yang spesifik. Kondisi ini banyak disebabkan oleh desain fasade atau selubung bangunan yang tidak tepat, seperti penggunaan bidang fasade yang cenderung masif atau sebaliknya penggunaan bidang kaca yang berlebihan. Semua ini terjadi akibat upaya untuk menciptakan tampang bangunan yang minimalis tersebut, namun kurang mempertimbangkan performa yang akan terjadi terhadap kenyamanan huni dari rumah minimalis tersebut.

Saat ini banyak berkembang rumah-rumah minimalis kelas menengah dan kecil yang dibangun oleh pengembang skala kecil pada areal yang terbatas sebagaimana pada obyek penelitian ini. Kajian terhadap tipologi arsitektur rumah minimalis semacam ini belum banyak dilakukan walaupun telah banyak kaidah-kaidah desain arsitektur minimalis yang dilanggar dalam hal ini.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

### **Arsitektur Rumah Minimalis**

Arsitektur minimalis merupakan pengembangan dari konsep arsitektur modern. Para arsitek sering menamakan konsep arsitektur minimalis sebagai turunan dari arsitektur modern. Ada juga yang mengartikan bahwa arsitektur minimalis merupakan arsitektur modern tetapi arsitektur modern belum tentu arsitektur minimalis, maka dari pernyataan itu kita akan mendapati istilah gaya arsitektur lain yang memiliki unsur modern seperti : arsitektur klasik modern, arsitektur modern etnik dan sebagainya yang tidak masuk dalam klasifikasi arsitektur minimalis tapi memiliki pendekatan modern. Adapun ciri bangunan modern minimalis bisa kita simpulkan sebagai bangunan yang bersifat singular, seragam dan tunggal, esensial, fungsi ruang sebagai titik awal desain (functionalism) atau form follow function, clarity (kejelasan) dan minimum sebagai tujuan dan nilai estetika (simplicity), menggunakan unsur garis dan bidang. Penghindaran dari elemen arsitektur ornament, dll. Minimum menjadi tujuan sekaligus ornamen itu sendiri yang sederhana dan murni (simple and pure). Garis-garis lurus, bidang-bidang datar yang mulus, terkadang kasar, dan pertemuan bidang yang serba siku tegak lurus. Blocking massa, material, pencahayaan, pengulangan, sirkulasi ringkas, optimalisasi multifungsi ruang dan berurut. Penggunaan warna-warna cerah (merah, oranye, kuning) pada beberapa bidang ekspos akan memperkuat aksen rumah minimalis dan menjadikannya titik pusat perhatian lingkungan.

Konsep minimalis sendiri didasari oleh pola berpikir, bekerja dan suatu cara hidup. Sebuah cara pandang dalam melihat desain sebagai refleksi cara hidup masyarakat urban yang serba praktis, ringan, efisien dan penuh kesederhanaan. Rumah minimalis adalah sebuah gaya arsitektur rumah tinggal modern yang tengah menjadi tren di metropolitan. Karya arsitektur rumah minimalis, merupakan pilihan terhadap bentuk arsitektur rumah sebagai akibat budaya modern. Rumah minimalis hadir dengan karakter lebih jelas (bentuk dan ruang geometris, sederhana), lebih baik (kokoh), dan lebih kuat dengan ruang-ruang yang kosong (sedikit ornamen dan perabotan). Prinsipnya adalah semakin sederhana, maka kualitas desain, ruang yang ada, dan penyelesaian bidang struktur harus semakin lebih baik. Menurut John Pawson yang dianggap sebagai guru “minimalisme”, rumah minimalis harus menghadirkan desain rumah yang minim garis, suasana yang hening dan indah. Namun perlu dicatat bahwa terlalu minimalis akan menjadi steril, tunggal rupa, dan cenderung membosankan. Untuk itu perlu dipahami bersama bagaimana pengembangan dasar rumah minimalis dalam konteks budaya masyarakat urban kita.

### **Gaya Hidup terkait Arsitektur Minimalis**

Dalam konteks arsitektur, gaya hidup modern yang mendasari timbulnya arsitektur minimalis, dan berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple, bersih dan fungsional, sebagai simbol dari semangat modern. Namun, gaya hidup semacam ini hanya dimiliki oleh sebagian masyarakat saja, terutama yang berada di kota besar, dimana

kehidupan menuntut gaya hidup yang lebih cepat, fungsional dan efisien. Seiring dengan berjalannya waktu, gaya minimalis dipakai sebagai pengganti gaya modern di Indonesia, dimana konsep arsitektur minimalis merupakan turunan dari arsitektur modern. Mengingat kebudayaan Indonesia sarat dengan ornamentasi atau hiasan, maka kesan simpel, bersih dan fungsional sangat terlihat pada arsitektur rumah minimalis. Juga dari bentuk yang sangat sedikit penggunaan ornamen-ornamennya hingga bentuk jendelanya yang sangat simple tetapi fungsional. Nilai keindahan rumah minimalis tidak lagi mengandalkan ornamen dan obyek artifisial, tetapi lebih kepada makna sebuah kejujuran bentuk, fungsi dan penjiwaan ruang yang diciptakan. Maka tak heran jika kemudian rumah minimalis menjadi pilihan masyarakat urban yang merindukan kejujuran, kesederhanaan dan kepolosan. Perlambang sebuah cara hidup sederhana secara total. Arsitektur minimalis adalah pengejawantahan gaya hidup sesuai dengan kebutuhan fungsi serta simbol gaya hidup metropolis. Gaya hidup pemiliknya pun tercermin dengan membeli benda-benda yang memang sesuai kebutuhan saja. Rumah minimalis akan lebih terlihat garis-garis desainnya jika barang-barang perabot tertata rapi.

### **Performa Bangunan dan Pola Penghunian pada Rumah Minimalis**

Desain rumah minimalis yang berkembang pesat saat ini memiliki kekhasan tersendiri dalam tampilan fasade bangunan sebagai implikasi dari arsitektur minimalis yang telah beradaptasi dengan lingkungan tropis lembab. Arsitektur rumah minimalis ini bercirikan tampilan rumah tanpa ornamen yang berlebihan, menggunakan bahan material yang diekspos, sosoran yang seperlunya sehingga tampilannya terkesan jujur dan tidak berlebihan. Fassade atau selubung bangunan dalam hal ini sangat besar pengaruhnya terhadap performa bangunan seperti kinerja termal, kenyamanan dan pola penghunian pada bangunan. Secara sosiologis, rumah minimalis akan terasa nyaman untuk ditinggali bagi masyarakat urban yang serba praktis, fungsional, ringan, hemat, dan efisien. Kenyamanan juga menyangkut aspek fisik dan psikis yang dirasakan oleh manusia (sensasi) terkait dengan kinerja termal bangunan. Pada kenyataannya kinerja termal yang ditunjukkan oleh rumah minimalis sangat bervariasi tidak seluruhnya ideal sebagaimana dalam konsepsinya. Kinerja termal selanjutnya mempengaruhi pola konsumsi energi dalam bangunan yang harus dibayar oleh penghuni bangunan.

Dalam kasus rumah-rumah minimalis kategori menengah dan kecil pada cluster-cluster perumahan yang dibangun oleh pengembang skala kecil, terdapat beberapa aspek desain yang tidak optimal. Kehadiran rumah minimalis sebagai media komunikasi antara arsitektur dan lingkungan dengan bentuk kontrasannya antara alam dan suatu buatan manusia (budaya) kurang tercipta dengan baik. Banyak aspek yang terasa dipaksakan sehingga kehadiran arsitektur rumah minimalis di sini menjadi tidak alamiah. Akibatnya lingkungan mikro dalam bangunan menjadi kurang bersahabat. Sebagai konsekuensinya penghuni terpaksa merekayasa kembali kondisi lingkungannya. Rumah-rumah yang adapun kebanyakan tidak ramah lingkungan dan tidak hemat energi. Indikasinya terlihat dari banyaknya penggunaan mesin-mesin yang menopang kenyamanan huni pada bangunan secara buatan.

Performa dan kondisi lingkungan mikro dalam bangunan sebagai akibat dari penciptaan arsitektur bangunan, secara langsung berpengaruh terhadap pola penghunian maupun gaya hidup penghuninya. Desain rumah yang tidak tanggap lingkungan misalnya, salah satu akibatnya adalah boros dalam pemanfaatan energi serta operasional bangunan yang relatif tinggi. Arsitektur minimalis yang didesain sebagai bangunan yang tanggap lingkungan tentunya mempunyai performa dan kenyamanan huni yang prima. Berbeda dengan arsitektur minimalis yang didesain untuk tipe pelabelan terkait presentasi arsitektur guna tujuan pemasaran semata. Rumah-rumah minimalis yang dibangun oleh pengembang skala kecil nampaknya tidak mempunyai konsep desain terkait penataan dan adaptasi lingkungan secara terpadu. Walaupun kondisinya demikian, akan tetapi pangsa pasar atau konsumen rumah minimalis ini rata-rata dari golongan ekonomi menengah. Golongan ini mampu

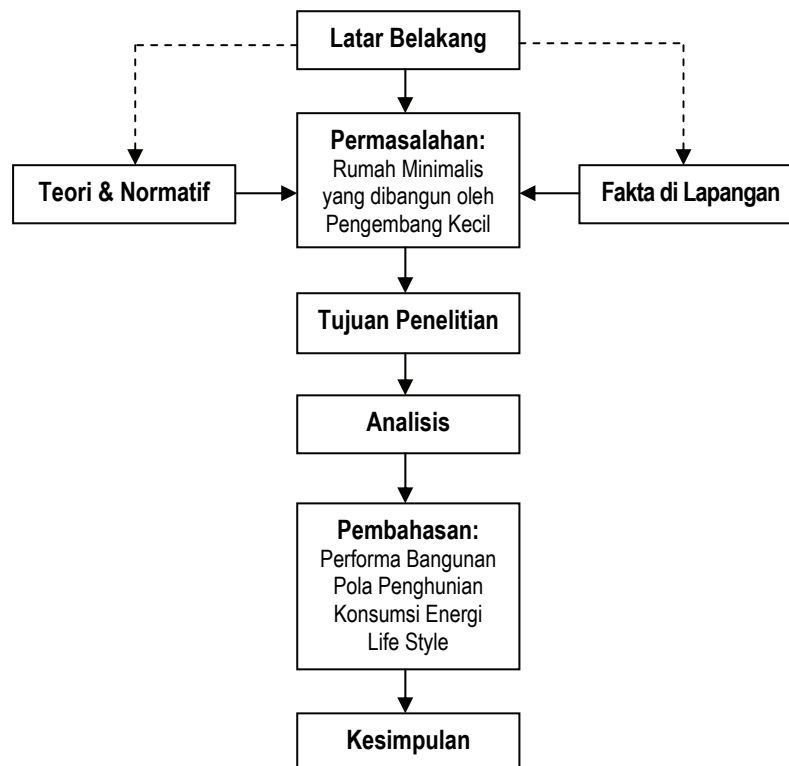
membeli rumah sekaligus membeli kenyamanan dalam penghunian rumah secara aktif dengan memanfaatkan mechanical/ electrical yang tidak bisa dipenuhi oleh rumah minimalis secara pasif (alamiah).

Performa bangunan terkait dengan kenyamanan huni rumah minimalis ini indikasinya terlihat dari nilai OTTV (overall thermal transfer value), kondisi termal dan pencahayaan pada bangunan. Hal-hal inilah yang mempengaruhi pola penghunian dan konsumsi energi dalam bangunan yang pada akhirnya mempengaruhi gaya hidup (life style) dalam menempati rumah minimalis tersebut.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian kasus pada rumah-rumah minimalis yang dibangun oleh pengembang skala kecil di Kawasan Medokan Ayu Surabaya Timur. Pendekatan rancangan penelitian secara kualitatif dengan aspek penelitian meliputi: OTTV, kondisi termal, kenyamanan huni dan faktor pencahayaan siang hari dalam bangunan.

Skema alur penelitian adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.** Skema Alur Penelitian

Aspek yang diteliti meliputi:

- OTTV (Overall Thermal Transfer Value)
- Kondisi termal
- Kenyamanan huni
- Faktor pencahayaan siang hari

Aspek-aspek penelitian tersebut di atas berkaitan langsung dengan pola penghunian, konsumsi energi serta life style dari penghuni rumah minimalis.

Sampel dipilih dengan teknik purposive sampling, karena pengambilan sampel yang demikian dipandang lebih mampu menangkap kelengkapan dan kedalaman data dalam menghadapi realitas yang tidak tunggal. Pilihan sampel diarahkan pada sumber data yang

dipandang memiliki informasi penting berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti (Sutopo, 2002).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran obyek penelitian serta hasil-hasil kajian serta perhitungan terkait performa arsitektur rumah minimalis.

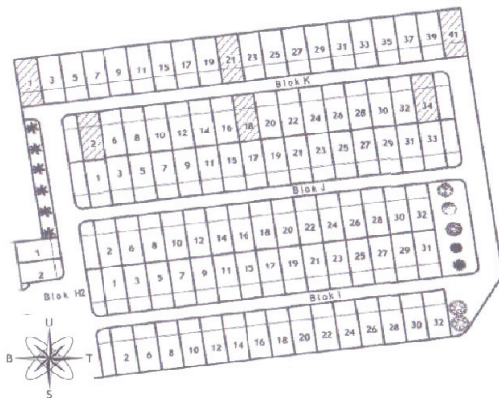
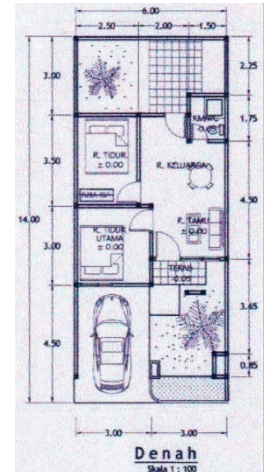


FOTO TAMPAK DEPAN RUMAH TIPE 48



**Gambar 4.1** Layout Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

**Gambar 4.2** Tampang Bangunan Rumah Minimalis

**Gambar 4.3** Denah Bangunan Rumah Minimalis

#### Kondisi Termal pada Bangunan

Kondisi termal pada bangunan ditentukan oleh dua aspek yang saling berkaitan, yaitu temperatur dan kelembaban sebagai fungsi yang berbalikan. Apabila temperatur cenderung tinggi, maka kelembaban cenderung rendah dan demikian pula sebaliknya. Pada iklim tropis lembab, ambang batas temperatur nyaman adalah berkisar 24 – 26°C dengan kelembaban berkisar antara 40 – 60%.

**Tabel 4.1** Hasil rata-rata analisis data temperatur pada ruang tamu

Waktu Pengukuran	Hari	Temperatur (°C)											
		Sampel I		Sampel II		Sampel III		Sampel IV		Sampel V		Sampel VI	
		Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m
Early morning 03.00 - 04.00 WIB  Afternoon 13.00 - 14.00 WIB	Kesatu	28.9	33.4	30.4	33.6	29.8	33.6	30.4	32.1	30.8	32.6	29.2	33.1
	Kedua	29.7	34.5	29.1	31.4	30.1	33.4	30.1	31.7	30.2	31.9	29.3	33.7
	Ketiga	28.9	34.1	31.7	30.2	29.8	29.2	29.9	32.0	30.5	32.5	28.9	34.3
	Keempat	31.6	34.3	30.1	32.4	29.7	31.2	29.0	33.4	30.4	31.3	29.4	33.6
	Kelima	30.0	34.2	29.8	29.5	29.7	32.5	29.8	32.2	29.6	31.5	28.6	33.4
	Keenam	31.2	34.1	30.8	33.5	28.9	32.6	28.7	33.5	30.2	32.0	29.3	34.7
	Ketujuh	30.2	33.6	32.7	33.6	29.4	32.4	29.5	33.5	31.3	33.0	29.1	33.9
	Kedelapan	29.5	33.9	31.8	31.2	28.9	33.2	30.2	32.7	30.8	33.3	28.8	33.8
	Kesembilan	29.6	34.2	31.1	31.3	30.8	31.5	29.3	33.2	29.6	32.1	29.9	33.9
	Kesepuluh	29.7	33.8	30.3	33.9	30.6	32.4	28.7	33.2	29.1	31.5	28.8	34.6
	Rata-rata	29.9	34.0	30.8	32.1	29.8	32.2	29.6	32.8	30.3	32.2	29.1	33.9

**Tabel 4.2** Hasil rata-rata analisis data temperatur pada ruang tidur

Waktu Pengukuran	Hari	Temperatur (°C)											
		Sampel I		Sampel II		Sampel III		Sampel IV		Sampel V		Sampel VI	
		Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m
Early morning 04.00 - 05.00 WIB  Afternoon 14.00 - 15.00 WIB	Kesatu	32.4	34.2	30.4	31.2	29.9	33.6	30.3	32.3	30.8	32.2	29.3	33.4
	Kedua	31.3	33.8	31.6	30.2	30.8	33.8	30.7	32.7	30.5	32.4	30.4	34.8
	Ketiga	30.4	34.2	32.6	30.4	29.3	34.1	30.0	33.4	30.2	32.6	29.0	33.8
	Keempat	29.8	34.9	32.8	33.5	31.5	33.9	29.0	34.3	31.9	33.5	30.2	34.2
	Kelima	29.5	34.8	30.1	32.3	31.2	31.6	30.5	33.8	31.2	32.8	29.8	34.2
	Keenam	30.1	34.3	30.6	34.5	32.4	32.5	30.5	33.6	30.3	32.8	30.5	34.7
	Ketujuh	30.9	34.8	30.7	34.3	29.3	33.6	29.9	32.7	31.2	32.4	30.6	34.1
	Kedelapan	29.9	34.8	31.8	33.3	29.5	33.2	30.1	33.4	30.5	32.6	30.1	34.8
	Kesembilan	30.0	34.9	29.5	32.1	29.5	32.8	29.2	32.8	31.4	31.9	30.0	34.2
	Kesepuluh	31.0	34.8	30.3	34.4	30.4	31.6	30.4	32.7	30.5	31.6	29.6	34.7
	Rata-rata	30.5	34.6	31.0	32.6	30.4	33.1	30.1	33.2	30.9	32.5	30.0	34.3



## SEMINAR NASIONAL LIFE STYLE AND ARCHITECTURE (SCAN#2:2011)

**Tabel 4.3** Hasil rata-rata analisis data kelembaban pada ruang tamu

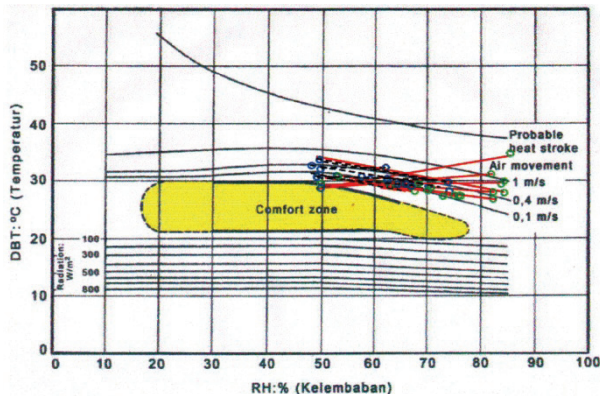
Waktu Pengukuran	Hari	Kelembaban (%)											
		Sampel I		Sampel II		Sampel III		Sampel IV		Sampel V		Sampel VI	
		Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m
Early morning 03.00 - 04.00 WIB	Kesatu	57.5	48.6	71.2	56.3	56.4	50.1	58.7	49.0	73.7	53.7	57.4	51.4
	Kedua	58.7	50.1	68.9	57.3	54.3	51.3	55.9	52.4	76.3	55.6	54.6	52.2
	Ketiga	57.3	48.6	70.0	56.7	52.6	52.6	58.5	55.3	74.8	59.2	62.5	51.4
	Keempat	60.4	52.3	67.4	60.2	53.8	52.5	57.6	57.6	69.8	63.8	58.7	47.8
	Kelima	58.7	49.5	71.3	61.4	56.4	51.7	56.8	52.4	78.5	61.3	61.1	49.6
	Keenam	61.2	50.3	69.8	56.9	55.8	52.5	62.4	55.3	79.6	59.3	68.4	51.3
	Ketujuh	59.5	52.4	71.1	57.2	60.4	51.7	59.7	60.7	68.7	58.5	58.5	48.5
	Kedelapan	55.3	48.5	72.8	56.6	58.7	53.2	56.2	53.7	63.5	54.0	57.6	50.3
	Kesembilan	58.4	50.8	71.2	57.2	58.5	52.9	54.3	55.3	68.5	55.6	54.6	52.7
	Kesepuluh	60.2	51.3	70.8	57.3	56.8	51.8	55.3	56.3	79.7	62.4	55.1	51.2
Rata-rata		58.7	50.2	70.5	57.7	56.4	52.0	57.5	54.8	73.3	58.3	58.9	50.6

**Tabel 4.4** Hasil rata-rata analisis data kelembaban pada ruang tidur

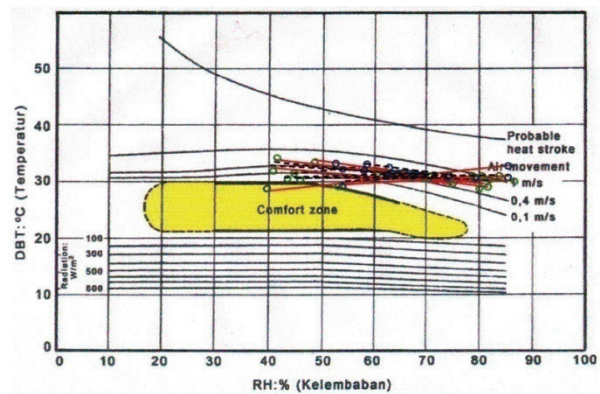
Waktu Pengukuran	Hari	Kelembaban (%)											
		Sampel I		Sampel II		Sampel III		Sampel IV		Sampel V		Sampel VI	
		Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m	Early morning	Afternoon m
Early morning 04.00 - 05.00 WIB	Kesatu	62.2	62.2	68.4	61.4	61.2	55.7	58.7	45.5	75.5	55.7	61.3	59.8
	Kedua	65.5	60.8	74.3	55.6	57.3	52.1	61.2	48.7	82.4	41.5	60.4	60.7
	Ketiga	52.3	56.5	71.2	49.6	60.4	41.7	60.7	43.2	80.2	59.3	58.7	50.3
	Keempat	55.4	47.6	83.5	58.5	43.5	55.4	55.4	55.7	79.3	68.3	55.3	54.2
	Kelima	58.9	62.6	80.4	60.4	56.8	58.3	70.9	60.3	84.3	70.7	62.3	51.8
	Keenam	48.7	60.4	81.2	62.3	56.2	60.5	60.7	54.3	81.6	80.5	57.6	60.0
	Ketujuh	65.4	58.7	79.7	55.5	57.3	52.2	55.6	56.4	79.5	60.5	55.5	62.0
	Kedelapan	60.8	55.3	81.4	62.6	60.2	54.8	48.3	55.5	72.4	78.0	72.3	63.8
	Kesembilan	61.2	58.7	82.1	62.4	61.3	60.7	55.6	60.8	82.3	53.3	58.5	55.2
	Kesepuluh	62.1	43.5	84.4	60.2	57.7	50.2	55.3	72.3	83.6	67.0	56.3	54.8
Rata-rata		59.3	56.6	78.7	58.9	57.2	54.2	58.2	55.3	80.1	63.5	59.8	57.3

Parameter Kenyamanan Huni pada Bangunan

Kenyamanan huni dalam konteks termal, yang dipengaruhi fungsi temperatur, kelembaban dan kecepatan angin.



**Gambar 4.4** Rumah Pojok



**Gambar 4.5** Rumah Tengah

Perhitungan OTTV dan RTTV

Nilai hasil perhitungan perpindahan termal dari selubung (OTTV) dan atap (RTTV) bangunan. Total perpindahan termal berpengaruh terhadap beban pendinginan yang pada akhirnya mempengaruhi pola konsumsi energi dalam bangunan. Bangunan hemat energi mempunyai nilai total OTTV dan RTTV kurang lebih 45 W/m<sup>2</sup>.

**Tabel 4.5** Total Perhitungan OTTV dan RTTV

Type dan Letak Rumah	OTTV W/m <sup>2</sup>				RTTV W/m <sup>2</sup>	Total W/m <sup>2</sup>
	Depan	Belakang	Samping	Rata-rata		
Type 48 / 84						
Menghadap Selatan						
Rumah pojok	21,36	20,58	26,497	23,53	44,76	68,29
Rumah tengah	21,36	20,58	-	20,59	44,76	65,35
Menghadap Utara						
Rumah pojok	22,03	20,18	26,497	23,61	44,76	68,37
Rumah tengah	22,03	20,18	-	21,12	44,76	65,88

Faktor Pencahayaan dalam Bangunan

Prosentase perbandingan kuat penerangan di dalam (indoor) dengan di luar (outdoor) bangunan, biasa disebut faktor pencahayaan siang hari atau Daylight Factor. Prosentase DF untuk kegiatan yang bersifat umum (general) minimal antara 0,6 - 2,5%

**Tabel 4.6** Prosentase Faktor Pencahayaan Siang Hari

Type dan Letak Rumah	Faktor Pencahayaan % (DF)					
	Ruang Tamu	Ruang Makan	Ruang Tidur 1	Ruang Tidur 2	Kamar Pemb	Dapur
Type 48 / 84						
Menghadap selatan						
Rumah pojok	1,39	1,24	3,95	1,23	0,3	0,3
Rumah tengah	1,39	1,24	3,95	1,23	0,3	0,3
Menghadap utara						
Rumah pojok	1,39	1,24	3,95	1,23	0,3	0,3
Rumah tengah	1,39	1,24	3,95	1,23	0,3	0,3

## 5. KESIMPULAN

Arsitektur rumah minimalis yang dibangun oleh pengembang skala kecil, pada dasarnya hanyalah transformasi atau sekedar modifikasi dari tipe-tipe arsitektur rumah menengah atau sederhana yang dikenal sebelumnya. Penguatan beberapa aksentuasi untuk memberi sampul minimalis. Desain fasade bangunan belum mampu menurunkan total OTTV untuk menjadikan bangunan hemat energi sebagaimana dipersyaratkan. Demikian pula dengan kondisi termal maupun kenyamanan huni yang masih jauh di atas zona nyaman, namun sudah ada sedikit penurunan terhadap temperatur (DBT) dibandingkan dengan di luar bangunan. Sedangkan untuk kelembaban (RH) di dalam bangunan tidak berbeda jauh dengan di luar bangunan. Faktor pencahayaan siang hari (DF) khususnya pada ruang-ruang yang berada di bagian depan menunjukkan prosentase yang ideal.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Sutopo, H.B. (2002), *Metodologi Penelitian Kualitatif - Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*, Sebelas Maret University Press, Surakarta.
2. Szokolay, S.V. (1987), *Thermal Design of Buildings*, RAI Education Division, Canberra, Australia.
3. Egan, M. David (1975), *Concept in Thermal Comfort*, Prentice Hall Inc., Engelwood Cliffs, New Jersey.
4. Koenigsberger, O.H, et al. (1974), *Manual of Tropical Housing and Building, Part One : Climatic Design*, Longman Group Limited, London.
5. Rumah Gaya Minimalis Tak Cocok di Indonesia, Tribunnews.Com, Yogya (<http://www.tribunnews.com/...> Jumat, 25 Februari 2011)

## PENGARUH GAYA HIDUP LANJUT USIA TERHADAP TATA RUANG PADA UNIT RUMAH SUSUN

**Sigit Wijaksono**

Universitas Bina Nusantara, Jakarta  
E-mail : swijaksono@binus.edu

### ABSTRACT

*The times demanded human beings can adapt to existing conditions. In terms of provision of housing needs at this point one may have to remove the image of the ideal residence. A house with a large yard, a complete spatial and large may no longer be appropriate at this time, especially for lower middle income people in big cities. Be elder is an event that surely will be experienced by all who were blessed with long age, the occurrence can not be avoided by anyone. In the elderly will occur various setbacks in the organs. One thing that is important in the elderly should always be optimistic, cheerful and try to always stay healthy. So although this group of elderly needs to maintain his health. The higher the ability of the family economy, the provision of space to accommodate the demands of each particular activity causes the area where the developing world, but on the other hand efficiency considerations and limitations of space forced the inhabitants to seek solutions to a simple layout but can accommodate a variety of activities that take place inside the apartment with the quality maintained. The methodology used in this study is a qualitative comparative study to do to find a general condition of the apartment units are occupied by the elderly. Data collection method used was through in-depth interviews and direct observation in field. From the background of the inhabitants will reflect the contents of the entire arrangement and setting their own houses, so that in the same building will be very different in the arrangement his home unit. The result is expected to provide insights that are useful for determining the attitude in the planning of flats in particular for the elderly.*

**Keywords:** *lifestyle, elderly, room layout, flat, housing*

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman menuntut manusia untuk dapat menyesuaikan diri dengan kondisi yang ada. Dalam hal penyediaan kebutuhan perumahan pada saat ini seseorang mungkin harus melepaskan gambarnya tentang rumah tinggal yang ideal. Rumah dengan halaman yang luas, tata ruang yang lengkap dan besar mungkin tidak lagi cocok pada saat ini, apalagi bagi masyarakat menengah ke bawah di kota besar. Rumah pada masa lalu dinaggap sebagai pusat kehidupan karena sebagian besar hidup seseorang ada di dalamnya, bersama dengan orang tua, serta anak-anak bahkan kadangkala dengan saudara. Rumah dengan kapasitas tampung keluarga luas serta intensitas penggunaan yang tinggi ini menyebabkan tuntutan akan rumah menjadi besar, terutama dalam segi kuantitas. Di kota-kota besar, perkembangan menuju masyarakat industri membawa perubahan pula pada perilaku kehidupan keluarga. Keluarga di kota-kota besar pada saat ini umumnya hanya terdiri atas orangtua dan anak-anak (keluarga inti). Tingginya biaya hidup, kesadaran akan biaya pendidikan, rekreasi serta perkembangan kebutuhan menyebabkan keluarga pada saat ini lebih menyukai jumlah anak yang sedikit.

Tuntutan kuantitas rumah pada saat ini pun menurun, namun pada sisi lain tuntutan kualitas berupa kenyamanan menjadi lebih tinggi dan kegiatan-kegiatan rekreasi dalam rumah menjadi lebih berkembang. Pada saat keluarga bertemu, rumah diharapkan dapat



menujang kualitas pertemuan keluarga tersebut, sekalipun pada ruang-ruang yang terbatas (rumah susun). Tempat tinggal masyarakat menengah ke bawah pada saat ini umumnya memiliki luasan kurang dari 50 m persegi. Rumah sebagai salah satu kebutuhan dasar manusia disamping sandang dan pangan, menjadi pemikiran untuk melangkah 25 tahun mendatang, yaitu menyiapkan rumah yang vertikal, rumah susun. Pembangunan rumah susun disamping untuk menjawab tantangan akan kebutuhan perumahan, juga terkait antara mahalnya tanah dan kebutuhan rumah yang makin mendesak. Di dalam pembangunan rumah susun yang ada sekarang ini cenderung untuk mengejar akan kebutuhan rumah, sehingga rumah hanya sebagai shelter bagi penghuninya. Dengan demikian maka pembangunan rumah susun boleh dikatakan tidak berhasil, bangunan hanya sebagai tempat tinggal sementara.

Unit rumah didalam bangunan rumah susun akan hidup apabila didalam perencanaannya memperhatikan akan kebutuhan penghuninya, dalam arti rumah susun sesuai dengan aspirasi penghuninya, sehingga rumah susun akan hidup dengan pola lingkungan masyarakat penghuni yang tinggal di dalamnya.

Lanjut usia adalah suatu kejadian yang pasti akan dialami oleh semua orang yang dikaruniai usia panjang, terjadinya tidak bisa dihindari oleh siapapun. Pada lanjut usia akan terjadi berbagai kemunduran pada organ tubuh. Satu hal yang penting di lanjut usia adalah harus selalu optimis, ceria dan berusaha agar selalu tetap sehat. Jadi walaupun sudah lanjut usia kelompok ini harus tetap menjaga kesehatannya. Tata ruang rumah dapat dibagi menjadi 3 kelompok yakni kelompok ruang publik, servis dan privat. Semakin tinggi kemampuan perekonomian keluarga, tuntutan penyediaan ruang untuk menampung masing-masing kegiatan secara khusus menyebabkan luasan tempat menjadi berkembang, namun di sisi lain pertimbangan efisiensi dan keterbatasan ruang memaksa penghuni untuk mencari solusi tata ruang yang sederhana namun dapat menampung bermacam-macam kegiatan yang berlangsung di dalam rumah susun dengan kualitas yang tetap terjaga.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

### **Gaya Hidup Lanjut Usia.**

Menurut Sakinah (2002), gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktifitas, minat dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Hardywinoto dan Setiabudhi, (1999), kelompok lanjut usia adalah kelompok penduduk berusia 60 tahun ke atas. Pada lanjut usia akan terjadi proses menghilangnya kemampuan jaringan untuk memperbaiki diri atau mengganti dan mempertahankan fungsi normalnya secara perlahan-lahan sehingga tidak dapat bertahan terhadap infeksi dan memperbaiki kerusakan yang terjadi (Constantinides, 1994). Karena itu di dalam tubuh lanjut usia akan menumpuk makin banyak distorsi metabolik dan struktural yang disebut dengan penyakit degeneratif yang menyebabkan lanjut usia akan mengakhiri hidupnya dengan episode terminal (Darmojo dan Martono, 1994). Sedangkan penggolongan lanjut usia menurut Departemen Kesehatan menjadi tiga kelompok yakni: a) kelompok lanjut usia dini (55-64 tahun), merupakan kelompok yang baru memasuki lanjut usia; b) kelompok lanjut usia (65 tahun ke atas); dan c) kelompok lanjut usia dengan resiko tinggi, yaitu lanjut usia yang berusia lebih dari 70 tahun. Berikut ini adalah beberapa gaya hidup lanjut usia berdasarkan Departemen Kesehatan (1994), antara lain:

1. Makanan yang bergizi dan seimbang, dengan bertambahnya usia seseorang maka kecepatan metabolisme tubuh cenderung turun, oleh karena itu, kebutuhan

gizi bagi para usia lanjut perlu dipenuhi secara memadai. Kebutuhan kalori pada lanjut usia berkurang, hal ini disebabkan oleh berkurangnya kalori dasar dari kegiatan fisik. Kalori dasar adalah kalori yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan tubuh dalam keadaan istirahat, misalnya untuk jantung, usus, pernapasan, ginjal, dan sebagainya. Jadi kebutuhan kalori bagi lanjut usia harus disesuaikan dengan kebutuhannya.

2. Olahraga teratur dan sesuai, usia bertambah, tingkat kesegaran jasmani akan turun, penurunan kemampuan akan semakin terlihat setelah umur 40 tahun, sehingga saat lanjut usia kemampuannya akan turun antara 30-50 persen. Oleh karena itu, bila para lanjut usia ingin berolahraga harus memilih yang sesuai dengan umur kelompoknya, dengan kemungkinan adanya penyakit. Olah raga lanjut usia perlu diberikan dengan berbagai patokan, antara lain beban ringan atau sedang, waktu relatif lama, bersifat aerobik dan atau kalistenik, tidak kompetitif atau bertanding. Beberapa contoh olahraga yang sesuai dengan batasan diatas adalah jalan kaki, dengan segala bentuk permainan yang ada unsur jalan kaki seperti bermain golf, lintas alam, mendaki bukit, senam dengan faktor kesulitan kecil dan olahraga yang bersifat rekreatif dapat diberikan. Dengan latihan otot manusia dapat menghambat laju perubahan degeneratif.
3. Istirahat, tidur yang cukup, karena sepertiga dari waktu dalam kehidupan manusia adalah tidur. Tidur sangat penting bagi pemeliharaan kesehatan dan proses penyembuhan penyakit, karena tidur bermanfaat untuk menyimpan energi, meningkatkan imunitas tubuh dan mempercepat proses penyembuhan penyakit juga pada saat tidur tubuh memperbaiki bagian-bagian tubuh yang sudah aus. Umumnya orang akan merasa segar dan sehat kembali sesudah istirahat. Jadi istirahat dan tidur yang cukup sangat penting untuk kesehatan kelompok lanjut usia.
4. Menjaga kebersihan, yang dimaksud dengan menjaga kebersihan disini bukan hanya kebersihan tubuh saja, melainkan juga kebersihan lingkungan, ruangan dan juga pakaian dimana orang tersebut tinggal. Yang termasuk kebersihan tubuh adalah mandi, mencuci tangan sebelum makan dan sesudah mengerjakan sesuatu dengan tangan, memakai alas kaki ketika keluar rumah dan pakai pakaian yang bersih. Di dalam ruangan atau unit rumah, bersih dari debu dan kotoran setiap hari, tutupi makanan di meja makan. Pakaian, spre, gorden, karpet, seisi rumah, termasuk kamar mandi dan WC harus dibersihkan secara berkala. Namun perlu diingat dan disadari bahwa kondisi fisik lanjut usia perlu mendapatkan bantuan dari orang lain, tetapi bila lanjut usia tersebut masih mampu diusahakan untuk mandiri dan hanya diberikan pengarahan.
5. Pemeriksaan kesehatan secara teratur, pemeriksaan kesehatan berkala dan konsultasi kesehatan merupakan kunci keberhasilan dari upaya pemeliharaan kesehatan lanjut usia. Walaupun tidak sedang sakit lanjut usia perlu memeriksakan kesehatannya secara berkala, karena dengan pemeriksaan berkala penyakit-penyakit dapat diketahui lebih dini sehingga pengobatannya lebih mudah dan cepat dan jika ada faktor yang berisiko menyebabkan penyakit dapat dicegah. Mental dan batin tenang dan seimbang, rekreasi, untuk menghilangkan kelelahan setelah beraktivitas selama seminggu maka dilakukan rekreasi.

Menurut semiloka Pengembangan Pusat Pelayanan Lanjut Usia (PKBI, Jakarta) ada beberapa masalah yang berkaitan dengan kelompok lanjut usia ini: 1) masalah kesehatan, penyakit atau keluhan yang umum diderita oleh para lanjut usia adalah rematik, hipertensi, penyakit jantung, penyakit paru, diabetes melitus, jatuh, lumpuh separuh badan, TBC paru, patah tulang dan kanker dan juga kurang gizi; 2) masalah ekonomi, kelompok lanjut usia umumnya tidak lagi memiliki penghasilan tetap, karena

mereka telah memasuki masa pensiun dan tidak memiliki penghasilan tambahan. Namun demikian, terdapat pula lanjut usia yang telah mempersiapkan masa tuanya dengan merintis usaha sebagai aktifitas sampingan; 3) masalah hubungan diantara keluarga, faktor lingkungan acapkali menyebabkan para lanjut usia merasa tersisih dari lingkungan keluarga dan masyarakat; 4) masalah psikologi, tidak jarang para lanjut usia menderita depresi karena ketidaksiapan mental ketika memasuki masa lanjut usia. Karakter lanjut usia ([www.telaga.org](http://www.telaga.org)), terdiri atas karakter fisik dan karakter emosional, karakter fisiknya, antara lain: pelupa, gerakannya lamban, gerakannya kaku dan terbatas, tulangnya rentan sehingga mudah patah, daya tahan tubuh berkurang, cepat merasa dingin. Sedangkan karakter emosionalnya antara lain: belum siap memasuki usia tua, waktu makin sedikit, perasaan menyesal, mudah tersinggung, dan ingin berguna.

### **3. METODE PENELITIAN**

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan studi komparatif untuk melakukan dapat mengetahui gambaran umum kondisi dari unit-unit rumah susun yang dihuni oleh para lanjut usia. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melalui wawancara mendalam dan pengamatan langsung dilapangan. Dari data yang telah diperoleh akan dianalisis dengan tabulasi dan disajikan secara naratif.

Karakter lanjut usia dalam penelitian ini dibagi atas; jenis kelamin, umur, pendidikan dan kesehatan. Yang dimaksud dengan jenis kelamin adalah ciri biologis, yang dikelompokkan menjadi laki-laki dan perempuan. Umur, adalah ulang tahun terakhir, dikelompokkan dalam usia 60 -74 tahun (kelompok lanjut usia tua) dan kelompok usia 75-90 tahun (kelompok lanjut usia sangat tua). Pendidikan, adalah ijazah terakhir yang diterima, dikelompokkan dalam sekolah dan tidak sekolah. Kesehatan fisik adalah keadaan fisik lanjut usia, dikelompokkan dalam memiliki penyakit dan tidak memiliki penyakit.

Didalam rumah susun dimana manusia sebagai inti paling utama didalam kehidupannya, sangat memegang peranan dalam mengatur pola kehidupan masyarakat penghuni, disamping itu peranan latar belakang penghuni juga merupakan aspek yang tidak boleh ditinggalkan begitu saja. Karena latar belakang penghuni memegang peranan penting didalam mengatur rumahnya masing-masing penghuni. Sehingga rumah mereka akan lebih bermakna, dan ekspresi penghuni didalam mengatur rumahnya itu membuat rumah susun semakin berarti.

Di dalam pendekatan penelitian ini dipakai metodologi Kualitatif dan bersifat eksploratif, deskriptif, untuk penelitian kasus dan penelitian lapangan di lingkungan Rumah Susun Pejompongan dan Tanah Abang, Jakarta. Penentuan jumlah sampel untuk masing-masing 1 unit dari setiap rumah susun yaitu 1 sampel dari rumah susun Pejompongan dan 1 sampel dari rumah susun Tanah Abang. Dari sampel yang dikumpulkan untuk penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang kondisi tata ruang dari masing-masing unit rumah susun berkaitan dengan penggunaannya oleh lanjut usia.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengumpulan data yang berupa data primer dan data sekunder didapatkan gambaran dari para penghuni rumah susun yang dijadikan sampel dari penelitian ini. Dua keluarga dengan lanjut usia di rumah susun. Satu keluarga pasangan mandiri istri usia 65 tahun, dan suami dengan usia 60 tahun. Satu keluarga dengan satu lanjut usia dengan usia 70 tahun. satunya lagi adalah jut usia yang tinggal dengan anggota keluarga. Sebagaimana terlihat pada gambar. 1. sebagai dari seorang lanjut usia yang tinggal bersama dengan keluarganya yang lebih muda, Lanjut usia disini harus berbagai ruang yang sangat terbatas dengan anggota keluarga lainnya. Berdasarkan atas kajian literature dan pengamatan dilapangan maka ditetapkan tiga aspek sebagai indicator dari lanjut usia yang berkaitan dengan penataan ruang dan dapat dilakukan penelitian di unit rumah susun, antara lain olahraga, istirahat kebersihan, mobilitas, dan keamanan..

##### Olahraga

Pada rumah susun di Pejompongkan dimana unit rumah susun dihuni oleh lanjut usia bersama dengan keluarganya, dalam ruang yang ada menjadi sempit seperti terlihat pada gambar. 1,2, dan 3, dimana sudah tidak tersisa lagi ruang, keculai hanya untuk sirkulasi, berdasarkan penuturan dari responden maka yang bersangkutan melakukan kegiatan olahraga di daerah koridor. Sedangkan pada unit rumah susun di Tanah Abang responden menyatakan mereka masih dapat melakukan kegiatan olahraganya di dalam unit rumah. Untuk melakukan kegiatan olahraga di luar bangunan bagi mereka para lanjut usia merupakan hal yang menyulitkan karena letaknya unitnya berada pada lantai 3.



**Gambar 1.** Penataan Ruang di dalam unit



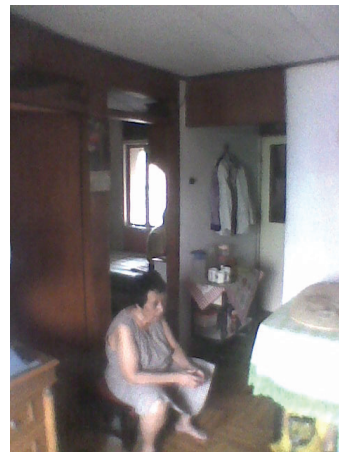
**Gambar 2.** Ruang Koridor



**Gambar 3.** Tata Ruang di dalam unit

#### **Istirahat.**

Pada responden pertama kondisi ruang tidur atau tempat istirahat menyatu dengan dengan ruan-ruang tanpa ada privacy, tentu hal ini berpengaruh pada kualitas tidurnya. Menurut penuturan responden bahwa dengan kondisi yang ada sekarang maka aktivitasnya juga tidak terlalu banyak sehingga responden dapat langsung menuju ketempat tidurnya. Pada responden kedua yang merupakan pasangan suami istri, mereka mempunyai ruang tidur yang lebih baik berupa kamar, sehingga privacy mereka terjaga dan kualitas tidurnya menjadi lebih baik.



**Gambar 4.** Ruang Tidur Lanjut usia

#### **Kebersihan**

Pada responden pertama kegiatan bersih-bersih unit rumah susun dilakukan bersama-sama dengan anggota keluarga yang lain, hanya kondisi penempatan barang-barang yang menjadikan kesan unit rumah susunnya menjadi sempit. Sedangkan pada responden kedua kegiatan bersih-bersih dilakukan oleh suami istri dengan kondisi ukuran unit yang cukup besar namun jumlah anggota keluarga yang kecil dan jarang menerima tamu maka kegiatan tersebut bagi mereka tidaklah terlalu menyulitkan.

#### **Keamanan dan kemudahan mobilitas**

Pada responden pertama untuk mobilitas di dalam ruangan unit tidak terlalu sulit dan jauh karena ukuran unitnya kecil sehingga dapat dengan mudah dijangkau. Namun

karena ukuran unit kecil dengan penataan ruang yang padat sehingga menyulitkan untuk bergerak dikaitkan dengan keamanan untuk berjalan maka ancaman untuk mendapatkan kecelakaan besar. Namun oleh pemilik rumah disiasati dengan tidak menggunakan perabotan yang berbahaya. Dari pengamatan di lokasi yang nampak berbahaya bagi lanjut usia adalah pada daerah kamar mandi, ini sangat berbahaya bagi para lanjut usia dimana pergerakan mereka sangat terbatas. Kemungkinan untuk terjatuh dan terluka sangat mungkin

Untuk sirkulasi dan mobilitas di luar unit cukup terbantu oleh adanya lift bersama. Sedangkan pada responden kedua untuk mobilitas di dalam unit tidak ada kendali cukup luas dan lapang, namun menurut penuturan responden, bagi suaminya agak menyulitkan karena jaraknya jangkanya cukup jauh. Maka untuk menyiasatinya pemilik (responden) memindahkan ruang makan yang tadinya berada disisi luar kedalam ruang keluarga. Untuk sirkulasi di luar unit pada rumah susun Tanah Abang ini agak menyulitkan karena untuk naik dan turun dari dan ke lantai 3, harus menggunakan tangga, yang untuk para lanjut usia sesungguhnya tidak nyaman dan tidak aman.



**Gambar 5.** Kamar mandi



**Gambar 6.** Lift

## 5. KESIMPULAN

Dari latar belakang penghuni akan mencerminkan isi seluruh penataan dan pengaturan rumah mereka masing-masing, sehingga di dalam bangunan yang sama akan sangat berbeda-beda di dalam pengaturan unit rumahnya. Dengan demikian maka akan semakin hiduplah rumah susun tersebut. Penataan rumah yang baik akan menimbulkan suatu perasaan senang, dan dengan sendirinya rumah yang dicintai dan dipelihara ini akan menimbulkan rasa kerasan (betah) dan aman bagi penghuninya. Rasa kerasan tersebut akan menyebabkan menciptakan pola *personal space*, yang menjadi kebutuhan tiap-tiap manusia, sehingga rumah susun akan menjadi sebuah *instrumen of development* bagi tiap-tiap penghuninya.

Hasil yang diperoleh diharapkan dapat memberikan pandangan-pandangan yang berguna bagi penentuan sikap dalam perencanaan rumah susun pada khususnya bagi para lanjut usia, maupun bagi penentuan kebijaksanaan yang mengawalinya, demi terciptanya tatanan lingkungan pemukiman yang tertib dan teratur secara fisik dan non fisik seperti yang dicita-citakan. Sebagai satu penelitian ilmiah, hasil studi ini bersifat terbuka untuk dilanjutkan dan dikembangkan bagi penelitian dalam skala yang lebih besar, maupun dikaitkan dengan bidang keilmuan lainnya. (seperti psikologi sosial, kesehatan lingkungan, perilaku dan lain-lain) yang mempunyai kepentingan yang sama bagi terbinanya bentuk rumah susun dan lingkungan pemukiman yang layak bagi para lanjut usia.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Agustin, R., 2009, *Hubungan Status Gizi dan Kebiasaan Konsumsi Kalsium dan Vitamin D pada Warga Usia > 45 Tahun di Taman Asri Bekasi Utara*, Tesis S2 Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia, Jakarta
2. Rahmawati, 2006, *Anak dan Ruang yang Terbentuk: Suatu Studi mengenai fasilitas Pendukung Kebutuhan Ruang Anak pada Rumah Susun Sederhana Cengkareng*, Fakultas teknik Universitas Indonesia, Jakarta.
3. Lee, ML, Lin, HS, and Chang, MC, 2007, *Living Arrangements of The Elderly in Taiwan: Qualitative evidence*, Journal of Cross-Cultural Gerontology, Volume 10, Numbers 1-2, 53-78, 2007.
4. Saputra, H, 2008, *Pengaruh Karakteristik Lansia terhadap Pemanfaatan Pelayanan Kesehatan bagi Lansia di Kelurahan Sei Putih Barat Wilayah Kerja Puskesmas Barussalam Medan Tahun 2008*, Tesis STIKES Helvetia, Medan, 2008.



## **GAYA HIDUP DAN ARSITEKTUR RUMAH TINGGAL SENIMAN**

### **Studi Kasus : Kajian Interpretatif terhadap Rancangan Rumah Tinggal Seniman**

**Djarot Purbadi**

Laboratorium Perencanaan dan Perancangan Lingkungan dan Kawasan  
Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
E-mail: [purbadi@staff.uajy.ac.id](mailto:purbadi@staff.uajy.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Kajian tentang kaitan pencipta dan ciptaannya dalam arsitektur merupakan sebuah tema kajian yang menarik. Beberapa kajian pernah dilakukan, antara lain terhadap Suyudi, Silaban, Mangunwijaya, dan Eko Prawoto, yang terfokus pada melihat kaitan arsitek dengan karyanya. Kajian-kajian tersebut memberi inspirasi dan ikut memperkembangkan wawasan dan kreativitas serta profesionalisme dalam dunia arsitektur. Pada sisi yang lain, ada fenomena menarik, beberapa seniman merancang sendiri rumahnya didampingi seorang arsitek profesional yang lebih berperan sebagai bidan, yaitu membantu kelahiran ide seniman menjadi rancangan rumah tinggal mereka sendiri. Kajian tulisan ini berfokus pada hubungan antara seniman dan dunianya dengan keunikan arsitektur rumah tinggal mereka.*

*Metode kajian yang digunakan adalah interpretasi kualitatif terhadap teks dan gambar, digabungkan dengan proses induksi kualitatif, untuk menemukan hubungan tiga hal penting, yaitu hubungan antara gaya hidup mereka dan keunikan arsitektur rumah tinggalnya. Obyek kajian terbatas pada bahan tercetak berupa buku yang ditulis oleh Ariadina (2009), memuat tentang sepuluh tokoh dan rumahnya, namun hanya tujuh yang benar-benar seniman dan dikaji dalam tulisan ini yaitu: perupa, artis monolog, kolektor seni, musikus, pelukis, desain grafis, dan penyair.*

*Kajian ini menemukan: gaya hidup seniman berciri menyatu dengan alam, menyatu dengan sesama manusia, mengungkapkan estetika seniman, dan menampilkan jatidiri personal, yang terungkap pada keunikan rancangan rumah tinggal mereka. Basis tersebut menjadi acuan penting dalam merancang rumah tinggal dengan karakter unik, dan secara khusus terungkap pada pemilihan lokasi, pengolahan konteks alam dan sosial, penataan ruang-ruang dan pernik-pernik ornamen serta material bangunan yang digunakan. Arsitektur rumah tinggal seniman menjadi unik karena bersifat multi-intensi, yaitu sebagai sarang untuk tinggal, media untuk mengungkapkan jatidiri secara kreatif, mengungkapkan impian-impian mereka di masa lalu, dan dilandasi oleh kecintaan terhadap alam, kemanusiaan dan estetika seni.*

**Keywords:** gaya hidup, identitas, rumah seniman, arsitektur rumah seniman.

## **1. PENDAHULUAN**

Gaya hidup manusia adalah sebuah fenomena yang menarik untuk dipelajari. Gaya hidup (= manner of living) adalah cara hidup tertentu yang muncul dari keunikannya serta menjadikannya berbeda dari orang lain. Gaya hidup mencirikan secara khusus pada pribadi seseorang, kelompok orang ataupun berkembang menjadi budaya (*culture*). Life style adalah "*the way of life characteristic of a particular person, group, or culture*". Oleh karenanya, mempelajari gaya hidup artinya adalah memahami "ciri khusus" seseorang, kelompok atau budaya tertentu. Rapoport (1977) mengatakan, *lifestyle* merupakan hasil dari gabungan antara budaya, nilai-nilai, dan pandangan dunia (*world view*).

Secara umum manusia memiliki ciri-ciri umum, misalnya tangan. Ada orang yang senang menggunakan gelang di tangan atau cincin di jari-jarinya. Ketika kajian dilakukan terhadap tangan dengan ciri khusus tersebut, maka kajian tersebut hakekatnya menganalisis obyek umum dengan ciri khusus. Kajian semacam ini melihat adanya kaitan

gaya hidup dengan tangan. Artinya, tangan dengan gelang dan cincin tersebut menjadi berciri khusus karena terkait dengan gaya hidup tertentu. Secara teoritis, yang visual-luar merupakan cermin atau ungkapan yang di dalam (Mangunwijaya, 1988).

Gaya hidup dikaitkan dengan arsitektur menjadi sebuah tema kajian yang menarik. Dalam arsitektur juga dikenal adanya “ciri-ciri umum” dan “ciri khusus”, keduanya bersatu-padu menciptakan rancangan arsitektur yang unik (berbeda dari yang lain). Setiap rancangan rumah tinggal memiliki teras, misalnya. Kebetulan ada dua rumah dengan desain teras yang sama, misalnya denahnya segiempat dengan ukuran panjang dan lebar yang sama. Artinya ciri umum “elemen permanen” pembentuknya sama. Ketika teras yang satu terdapat kursi bambu dan teras yang lain diberi kursi kayu jati ukuran Jepara, maka terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada keduanya. Artinya, ada gaya hidup yang berbeda dan menentukan penampilan visual pada keduanya menjadi beda. Dengan demikian, tampak bahwa gaya hidup muncul pada ungkapan fisik-visual, atau berarti tampilan fisik-visual mencerminkan gaya hidup manusia pemiliknya.

Jika gaya hidup terkait dengan manusia pemiliknya dan terungkap pada benda-benda miliknya, maka kaitan gaya hidup seniman dengan rancangan rumah tinggalnya merupakan tema kajian yang menarik untuk dikerjakan. Seniman dapat dilihat sebagai sosok “sub-kultur” yang memiliki ciri-ciri khusus dibandingkan dengan orang awam pada umumnya atau kelompok berciri khusus yang lain. Artinya, sosok atau kelompok seniman memiliki rancangan arsitektur rumah tinggal yang cocok dengan gaya hidup mereka. Artinya, dengan membaca arsitektur rumah seniman akan diperoleh pemahaman tentang kaitan ciri khusus rumah mereka dengan gaya hidupnya.

Makalah ini menampilkan temuan, yaitu kaitan antara gaya hidup seniman dengan arsitektur rumah tinggalnya yang unik. Kajian terhadap arsitektur rumah mereka menemukan, seniman memiliki keunikan gaya hidup yang tercermin pada arsitektur rumah tinggal mereka. Arsitektur rumah seniman mencerminkan gaya hidup mereka, yaitu (1) gaya hidup kampung (desa), (2) menyatu dengan alam, (3) menghormati langgam arsitektur, dan (4) menampilkan jati diri. Artinya, rumah seniman menjadi alat untuk menciptakan ruang hidup bagi dirinya, yang harmoni dengan konteks kehidupan masyarakat, harmoni dengan alam sekitarnya, menampilkan estetika seni, dan jati diri sebagai seniman tertentu. Temuan kajian ini cocok atau sejalan dengan pandangan Mangunwijaya (1988) bahwa arsitektur merupakan cermin sikap hidup.

## **2. METODA PENELITIAN**

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah interpretasi-kualitatif terhadap data teks dan gambar, digabungkan dengan induksi-kualitatif. Tujuan penelitian adalah berusaha memahami ciri khusus arsitektur rumah seniman, dan ciri khusus atau keunikan itu merupakan cerminan gaya hidup mereka. Artinya, arsitektur rumah seniman merupakan cermin atau ungkapan gaya hidup mereka, sebab rumah mereka dirancang dengan ide yang sebagian besar dari mereka sendiri.

### **Interpretasi kualitatif**

Interpretasi kualitatif dilakukan pada teks buku maupun foto yang termuat di dalamnya. Interpretasi tekstual dilakukan dengan cara membaca cermat keterangan teks pada setiap kasus, kemudian berusaha menemukan gagasan kunci yang muncul. Analisis atas teks kunci dilakukan dengan cara kategorisasi sederhana (teknik tabel), dan tidak menggunakan penerapan analisis statistikal.

## Induksi kualitatif

Proses kajian diawali dari melakukan analisis pada setiap kasus. Caranya adalah “membaca” data tekstual dan data visual (foto-gambar), lalu dicari ungkapan kata kunci atau kalimat kunci yang merepresentasikan potongan-potongan fenomena. Kata kunci atau kalimat kunci kemudian ditabulasikan, dikelompok-kelompokkan, sehingga diperoleh kesan keseluruhan yang lengkap. Dari kelompok kata kunci atau kalimat kunci diteruskan dengan proses kategorisasi, hingga diperoleh kategori-kategori yang mengumpul pada tema-tema gaya hidup. Setelah diperoleh kategorisasi atas dasar tema-tema, kemudian dilakukan perbandingan diantara seluruh kasus, dan selanjutnya ditarik kesimpulan berupa terminologi yang dapat menjadi “sampul” kategori.

## 3. TEMUAN PENELITIAN

Analisis terhadap tujuh rumah seniman menemukan adanya life style seniman dan kaitannya dengan desain unik rumah tinggal mereka. Para seniman memiliki alasan atau pemikiran unik masing-masing yang terkait dengan pemilihan elemen-elemen arsitektur yang digunakannya. Secara rinci terlihat pada uraian di bawah ini.

### Gaya Hidup Kampung dan Menyatu dengan Alam

Dari analisis ditemukan ada dua kecenderungan gaya hidup seniman yang dianalisis, yaitu (1) bergaya hidup kampung, dan (2) gaya hidup menyatu dengan alam. Kedua gaya hidup ini umumnya memang dipilih dengan sadar, bukan sebuah keterpaksaan. Mereka umumnya ingin beradaptasi dengan lingkungan sosial-budaya setempat maupun akrab dengan alam setempat. Keduanya bermaksud memperoleh kenyamanan sosial, kenyamanan alam dan keindahan alami.

**Tabel 1: Lifestyle Kehidupan Kampung dan Menyatu dengan Alam**

LIFESTYLE KEHIDUPAN KAMPUNG (DESA)		LIFESTYLE MENYATU DENGAN ALAM	
DESAIN RUMAH	PEMIKIRAN	DESAIN RUMAH	PEMIKIRAN
Rumah Keluarga Nindityo (Perupa)		Rumah Keluarga Nindityo (Perupa)	
Terletak di tengah kampung; tamu-tamu parkir jauh; halaman tanpa pagar; bahan bangunan sesuai sekitar	Menyatu dengan kehidupan kampung; menyatu dengan tetangga; tak ingin menonjolkan diri; bersepeda atau jalan kaki	Sekitar rumah rimbun pepohonan; hujan ya kehujanan; plafond tinggi, tanpa AC	Berteman dengan alam
Rumah Keluarga Butet Kartaredjasa (Artis Monolog)		Rumah Keluarga Butet Kartaredjasa (Artis Monolog)	
Terletak di kampung-desa; tampilan luar sederhana tanpa banyak ornamen; fasad tak menyolok	Menyatu dengan kehidupan kampung; menyatu dengan tetangga; tak ingin menonjolkan diri	Ruang-ruang luas, sekitar rumah rimbun pepohonan tua; nuansa hijau dedaunan; tanaman merambat dinding;	Bertetangga dengan alam; sayang terhadap pohon tua; penyelamatan pohon-pohon tua (langka)
Rumah Keluarga Lantip Kuswala Daya (Penari)		Rumah Keluarga Lantip Kuswala Daya (Penari)	
Terletak di kampung-desa, rumah panggung dengan dasar bebatuan alam; rumah terbuka untuk tetangga; rumah tanpa pagar	Keindahan impian suasana desa yang asri; pemandangan dekat sawah dan aliran sungai; menyatu dengan tetangga	Sirkulasi udara bebas, plafon tinggi, ruang-ruang fleksibel dan multi fungsi.	Suasana alam terbuka, banyak warna hijau daun, ada kolam besar
Rumah Keluarga G Djaduk Ferianto (Musikus)		Rumah Keluarga G Djaduk Ferianto (Musikus)	
Terletak di kampung-desa, bernuansa pedesaan, harmoni dengan alam sekitar, rumah baru terlihat lama.	Keindahan impian suasana desa yang asri; pemandangan dekat sawah dan aliran sungai; menyatu dengan tetangga	Tampias hujan diterima, diatas usaha manusia, melestarikan pohon asam sebagai amanah, plafon gedeg.	Arsitektur organik (hidup), menyatu dengan alam, ingin beda (tak seragam dengan orang lain)
Rumah Keluarga Nasirun (Pelukis)		Rumah Keluarga Nasirun (Pelukis)	
Terletak di kompleks perumahan fasad seragam, tampilan sederhana, bersepeda, tak punya HP	Menyatu dengan kehidupan kampung; menyatu dengan tetangga; tak ingin menonjolkan diri	Taman asri, pepohonan sekitar rumah, hutan mini, hunian semakin asri udara bebas mengalir, sejuk.	Senang merawat tanaman karena menyekatkan rumah, pencinta tanaman, pemandangan penyejuk jiwa
Rumah Keluarga Hartono Karnadi (Desainer Grafis)		Rumah Keluarga Hartono Karnadi (Desainer Grafis)	
Terletak di kompleks perumahan yang tenang, perumahan dengan fasad seragam, dirombak.	Menyatu dengan kehidupan perumahan; menyatu dengan tetangga; tak ingin menonjolkan diri	Taman asri, pepohonan sekitar rumah, rerindangan pohon favorit, ditata indah, plafon tinggi, gemerik air	Sirkulasi udara bebas, sejuk dan leluasa, terasa luas dan bebas.
Rumah Keluarga Sitok Sregege (Penyair)		Rumah Keluarga Sitok Sregege (Penyair)	
Rumah terletak di desa yang sepi, dikelilingi hutan jati dan mahoni, di desa Bangunjwo, jalan sekitar tanah liat putih	Menyatu dengan kehidupan desa; menyatu dengan tetangga; tak ingin menonjolkan diri	Bangunan didominasi material alam, bambu, wadas putih, jendela lebar dan tinggi menghadap hutan jati & mahoni	Rumah berdamai dengan alam, miris mendengar mesin memotong pohon jati, sayang pohon jati, Rumah sebagai bagian dari pengembangan hidup
		Ruang luas untuk mewedahi pikiran penyair, lukisan manusia terbelah, gambar matahari kecil di pojok kanvas, rumah untuk kegiatan membaca karya sastra	

Tabel di atas ini menjelaskan bahwa meskipun seniman yang dianalisis beragam, namun ada kecenderungan yang sama, yaitu para seniman memilih merasuk gaya hidup kampung dan menyatu dengan alam. Lokasi rumah mereka yang umumnya di desa atau kampung, memang merupakan rumah keluarga yang bersifat privat, namun mereka tetap berusaha menciptakan adaptasi sosial melalui rancangan rumah. Halaman rumah tidak dipagar, agar dapat saling berkontak dengan tetangga. Fenomena ini menarik, karena relatif bertolak-belakang dengan gaya rumah modern, yang cenderung eksklusif. Artinya, seniman sebagai “sub kultur” memiliki sikap dan gaya hidup tertentu, yaitu menyatu dengan kehidupan sosial dan alam sekitarnya secara seutuh-utuhnya.

### Gaya Hidup Menghormati Langgam Arsitektur

Para seniman yang dianalisis juga memiliki sikap serta gaya hidup yang menghormati langgam arsitektur untuk menciptakan estetika yang diharapkan hadir pada rancangan rumah mereka. Pada umumnya mereka cenderung memanfaatkan elemen-elemen arsitektur “lawasan”, misalnya pintu dan jendela bekas rumah tertentu, dipadukan ke dalam sebuah rancangan arsitektur rumah. Tindakan yang dilakukan adalah memanfaatkan elemen-elemen lama dan menggabungkan ke dalam desain baru untuk memperoleh rancangan rumah yang baru. Arsitekturnya cenderung campur-campur namun dengan estetika campuran yang dikonsep mendalam.

**Tabel 3:** Lifestyle Estetika yang Menghormati Langgam Arsitektur

LIFESTYLE ESTETIKA	
DESAIN RUMAH	PEMIKIRAN
Rumah Keluarga Nindityo (Perupa)	
Ruang terbuka-mengalir tidak terkotak-kotak; wuwung ayam jago;	Kritik terhadap arsitektur modern (ruang terkotak-kotak)
Material “lawasan” atau antik; pintu, almari, jendela; ranjang kuno; almari kuno;	Menyesuaikan dengan tetangga sekitar
Rumah Keluarga Butet Kartaredjasa (Artis Monolog)	
Rumah joglo dari Biora; handel pintu Uzbekistan; kamar tidur ala rumah kolonial Belanda (plafon & jendela yang tinggi)	Suasana tempo dulu, seakan berada di atmosfer kakek-nenek dahulu; suasana kolonial Belanda
Material “lawasan”; kursi lawasan; terakota RS tentara Magelang; pilar kayu bekas bantalan rel; pintu lawasan	
Rumah Keluarga Lantip Kuswala Daya (Penari)	
Material “lawasan”; kayu jati, tralis kuno, perabotan lawasan, bantalan rel, daun pintu dan jendela lawas, jendela gereja kuno Purworejo.	Menggunakan barang lawasan, mencegah penebangan pohon baru
Rumah Keluarga G Djaduk Ferianto (Musikus)	
Material “lawasan” dan material modern bercampur, teralis Belanda lawas, kayu lawasan, pintu lawas, konsol tritisan lawas, jendela tua.	Hybriditas sebagai karakter yang menonjol, paralel seperti konsep Djaduk bermusik.
Rumah Keluarga Nasirun (Pelukis)	
Material “lawasan”; kursi lawasan; sebagian besar material baru dan teknologi modern, kuda-kuda papan paku khas dan unik.	Suasana baru nan estetik, Nasirun bereaksi terhadap karya arsitek menjadi karya bersama
Rumah Keluarga Hartono Karnadi (Desainer Grafis)	
Material “lawasan”; kaca patri, pintu, pagar lawas, marmer Italia ukuran besar, pintu dan jendela kuno, elemen-elemen rumah kuno warisan Inggris, kayu bantalan rel lori tebu.	Penyuka barang lawasan, pemakaian kayu lawasan menjaga kelestarian hutan, konsep rumah tempo dulu di zaman sekarang, rumah kontemporer Mooi Indie.
Rumah Keluarga Sitok Srengge (Penyair)	
Material “lawasan”; papan dan kayu lawasan dipadu dengan wastafel dan cermin, juga pintu lawasan, tembok bambu unik “Aku Bambu”.	Penyuka barang lawasan, pemakaian kayu lawasan menjaga kelestarian hutan, gabungan dengan modern

Tabel di atas ini menjelaskan pikiran seniman terhadap elemen-elemen arsitektur yang mereka jumpai. Seniman memiliki kritik terhadap arsitektur modern, yang serba kotak-kotak, sehingga mendapat inspirasi untuk menciptakan ruang mengalir (Ariadina, 2009).

Mereka umumnya memanfaatkan barang “lawasan” dengan cara berburu. Artinya, elemen-elemen arsitektur yang dalam keadaan “terbuang” kemudian diambil untuk elemen arsitektur rumah mereka. Sikap ini sangat menarik, terutama di balik cinta barang lawasan tersembunyi rasa cinta pada pohon dan hutan. Barang lawasan membuat para seniman tidak terlibat menebang pohon atau hutan.

Para seniman juga memiliki sikap bahwa rancangan rumah boleh dengan cara mencampur-campurkan berbagai elemen. Memang ada kesan eklektisme, namun hasil yang dimunculkan adalah karya arsitektur eklektis-cerdas. Artinya, barang lawasan yang dimanfaatkan, digabungkan secara hati-hati dengan elemen lain dengan konsep dan pemikiran yang matang. Eklektismenya cermat dan cerdas, sehingga hasilnya memang karya yang kreatif. Melalui sikap hybrid semacam itulah, tindakan para seniman mengarah pada dua jenis konservasi, yaitu konservasi elemen arsitektur dan konservasi tanaman atau pohon, sebab mereka tidak menambah penebangan pohon di hutan.

### **Personalisasi Diri dan Jatidiri Seniman**

Personalisasi diri terjadi pada setiap kasus seniman dan rumahnya. Personalisasi diri muncul pada elemen-elemen permanen maupun non permanen. Kedua jenis elemen tersebut seolah-olah menjadi media pengungkapan kecenderungan batin atau gaya hidup seniman untuk tampil pada rumahnya. Personalisasi diri sangat khusus sifatnya, sebab merupakan elemen-elemen unik yang terkait langsung dengan jatidiri pemiliknya.

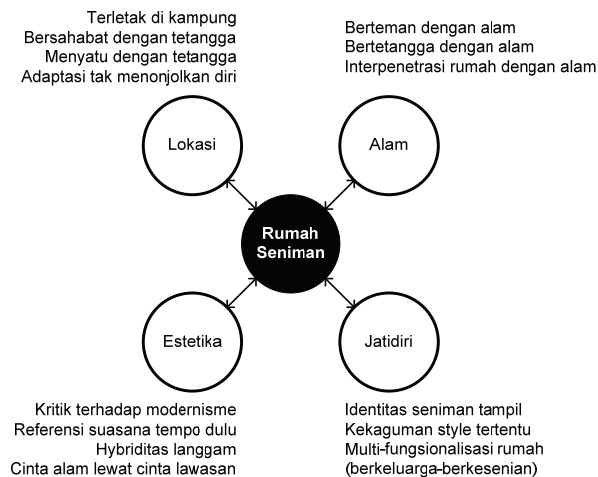
**Tabel 3: Personalisasi Cermin Jatidiri Seniman**

PERSONALISASI DIRI	
DESAIN RUMAH	PEMIKIRAN
Rumah Keluarga Nindityo (Perupa)	
Detil khusus ciptaan sendiri; kloset duduk dan jongkok; foto anak-istri; membaca di kamar mandi; mendapat inspirasi di kamar mandi; lantai komposisi pecahan ubin-keramik.	Identitas diri seniman tampil pada rumahnya; rumah sebagai tempat persembunyian diri; tempat berkreasi-berkesenian dan dan berkeluarga
Rumah Keluarga Butet Kartaredjasa (Artis Monolog)	
Karikatur tokoh dunia wayang; ungkapan local wisdom Jawa; noda di pintu sisa teror; ruang tamu penuh karya Butet; tangga sejarah dengan material lawasan; railing tangga dari alat bajak sawah; koleksi mobil kuno-antik	Identitas diri seniman tampil pada rumahnya; rumah sebagai tempat persembunyian diri; tempat berkreasi-berkesenian dan dan berkeluarga
Rumah Keluarga Lantip Kuswala Daya (Penari)	
Almari berisi properti tari, almari topeng-topeng, ritual sebelum menari, detil ukiran burung di kamar mandi	Identitas diri seniman tampil pada rumahnya; tempat berkreasi-berkesenian, bertetangga dan berkeluarga
Adaptasi style country California, tembok meliuk seperti penari, dapur dekat pintu utama (gaya California), di depan dapur ada keramik unik formasi Bedaya Serimpi dan Lawung.	
Rumah Keluarga G Djaduk Ferianto (Musikus)	
Ruang makan bersuasana warung, ruang keluarga menyatu dengan kolam, art-deco antik dan kontemporer	Cross culture, Hybriditas, etnik yang terbuka terhadap modernitas.
Suasana bermusik, hiasan-ornamen benda lawasan, berburu benda antik di pasar klithikan, piring kuno, tatakan gelas, tulisan bekas pabrik di Eropa, pola lantai tegel lawas, fiber, marmer, keramik.	Identitas diri seniman tampil pada rumahnya; tempat berkreasi-berkesenian, bertetangga dan berkeluarga
Jendela lukisan kartun etnik karya anak Djaduk, lima kepala patung Budha lambang anak Djaduk.	
Rumah Keluarga Nasirun (Pelukis)	
Fasad merah, lukisan RA. Kartini, peringatan hari Kartini di rumahnya, lukisan Nasirun di tembok kamar mandi dan tempat lain,	Merah = bendera Indonesia, cinta tanah air. Identitas diri seniman tampil pada rumahnya; rumah sebagai tempat persembunyian diri; tempat berkreasi-berkesenian dan dan berkeluarga
Rumah keluarga, studio lukis, dua wilayah terpisah-menyatu padu, studio untuk gudang karyanya, peralatan lukisnya, semua tempat ditemplei karyanya, studio = mini market lukisan	
Rumah Keluarga Hartono Karnadi (Desainer Grafis)	
Display karya dan koleksinya di ruang-ruang tertentu, karya fotografi buatannya, buku-buku tertata rapi, koleksi kamera kuno, koleksi perahu Pacitan	Identitas diri seniman dan dosen tampil pada rumahnya; rumah sebagai tempat berkreasi-berkesenian dan dan berkeluarga
Rumah Keluarga Sitok Srengge (Penyair)	
Display karya lukis dan koleksinya di ruang-ruang tertentu, lengkung tembok mirip Tamansari, ornamen bangunan-bangunan tua, lampu andong.	Identitas diri seniman (penyair) tampil pada rumahnya; rumah sebagai tempat berkreasi-berkesenian dan dan berkeluarga

Tabel di atas ini menunjukkan berbagai elemen arsitektur dan strategi para seniman memunculkan dirinya. Personalisasi terkait dengan benda-benda milik pribadi, yang umumnya memiliki kaitan khusus dengan sang seniman. Fasad merah pada rumah Nasirun, misalnya, mengungkapkan sikap nasionalisme yang menyala-nyala (Ariadina, 2009). Penempelan benda-benda unik dari pasar klithikan pada rumah Djaduk Ferianto juga mencerminkan jatidirinya yang mencintai benda-benda lawasan (Ariadina, 2009).

### Konteks Acuan bagi Arsitektur Rumah Tinggal Seniman

Atas dasar temuan-temuan dalam analisis, setelah dilakukan proses induksi-kualitatif, diperoleh temuan sistem pemikiran yang terdapat di baliknya. Temuan tersebut adalah sebuah konsep yang menunjukkan keberadaan konteks tertentu yang menjadi acuan bagi keunikan arsitektur rumah tinggal seniman. Adapun empat elemen kunci yang menjadi elemen konteks acuan tersebut adalah (1) lokasi, (2) alam, (3) style, dan (4) jatidiri.



**Gambar 1.** Empat Elemen Penentu Acuan Rancangan Rumah Tinggal Seniman

Lokasi ada kaitan dengan konteks hubungan antar manusia, yang mencerminkan sifat hubungan antara seniman dengan lingkungan sosial sekitar rumahnya. Mereka umumnya ingin bersahabat dengan tetangga, menyatu dengan kehidupan tetangga, dan tidak ingin menonjolkan diri. Para seniman berusaha beradaptasi secara fisik dan sosial dengan lingkungan sosial sekitar rumah tinggal mereka untuk memperoleh kenyamanan sosial-psikologis. Gaya hidup kampung mereka masuki sebagai sebuah pilihan sadar karena adanya keinginan memperoleh kenyamanan relasi antar manusia.

Alam sebagai acuan terkait dengan relasi manusia-alam. Para seniman cenderung ingin berteman dengan alam, bertetangga dengan alam, bahkan ada yang ingin saling penetrasi antara seniman dengan alam. Sikap terhadap alam ada dua. Pertama, memandang alam sebagai elemen penyejuk rumah tinggal (serba hijau, udara segar). Artinya alam diposisikan sebagai elemen fisik-biologis. Kedua, alam dipandang sebagai elemen estetika ruang. Dalam sikap ini, alam dilihat lebih pada aspek estetikanya dalam komposisi dengan arsitektur rumah tinggal.

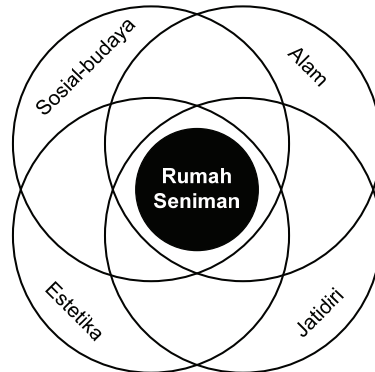
Style atau langgam arsitektur sebagai acuan ada hubungan dengan dunia estetika yang menjadi keseharian seniman. Para seniman umumnya melihat elemen-elemen arsitektur sebagai elemen baru yang siap dikomposisikan dengan elemen lain dalam rancangan mereka. Pemanfaatan barang “lawasan” menjadi bukti bahwa mereka cenderung tidak mulai dari nol, melainkan mulai dari apa adanya dengan pemahaman mendalam untuk menghormatinya dalam desain rumah mereka. Sikap ini sangat cerdas, sebab terbuka pada dunia arsitektur, dengan cara menghormati elemen-elemennya. Sikap ini juga lebih hemat, sebab mereka langsung meneruskan pemanfaatan obyek-obyek estetik yang telah ada sebelumnya. Ada yang memanfaatkan jendela gereja tua ke dalam rancangan rumah mereka, atau pintu dan jendela lawas namun masih indah.

Jatidiri ada kaitan dengan upaya seniman menampilkan diri seutuhnya dan sedetil-detilnya melalui elemen-elemen atau unsur-unsur fisik-fungsional maupun fisik-simbolik. Para seniman menampilkan koleksi-koleksi atau kreasi-kreasi pribadi pada setiap sudut rumahnya. Butet, misalnya, menciptakan “tangga sejarah”, yaitu setiap anak tangga menyimpan catatan sejarah perjalanan kariernya sebagai seniman (Ariadina, 2009). Ia juga menggunakan tokoh-tokoh dunia wayang maupun ungkapan-ungkapan budaya Jawa untuk mengungkapkan siapa dirinya secara personal.

Atas dasar analisis tersebut, secara lebih abstrak dapat digambarkan sebuah bagan menarik. Arsitektur rumah tinggal seniman terikat dalam jaring-jaring konteks berlapis-lapis. Minimal tampak adanya empat lapis konteks, yaitu konteks sosial-budaya, konteks alam, konteks estetika seni, dan konteks jatidiri seniman. Artinya, di balik ungkapan



arsitektur rumah seniman, terdapat pikiran atau konsep unik, yaitu rumah seniman memiliki makna pada empat konteks yang saling tumpang tindih, seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 2.** Empat Konteks Acuan Rancangan Rumah Tinggal Seniman

#### 4. DISKUSI TEORITIS

Konteks acuan bagi rancangan rumah tinggal seniman terdiri atas empat hal yaitu (1) lokasi, (2) alam, (3) estetika, dan (4) jatidiri. Temuan ini menjelaskan bahwa seniman sebenarnya merupakan sosok atau kelompok masyarakat berciri khusus, dan arsitektur rumah tinggal mereka mengungkapkan gaya hidup mereka. Pandangan ini cocok dengan teori yang dikembangkan Mangunwijaya (1988), khususnya tentang “arsitektur merupakan cermin sikap hidup”. Artinya, arsitektur rumah seniman merupakan cermin dari sikap hidup mereka.

Tentang lokasi di tengah kampung atau desa atau di lingkungan hutan jati, merupakan sebuah keunikan tersendiri, sebab mereka memilih dan menentukan dengan sadar. Jika menggunakan kacamata Mangunwijaya (1988), maka pemilihan lokasi mencerminkan sikap hidup mereka terhadap masyarakat (desa-kampung) dan terhadap alam (dekat sawah, serba hijau, di tengah hutan jati). Artinya, para seniman cenderung bersikap dan bergaya hidup menyatu dengan warga masyarakat maupun lingkungan alam, meskipun mereka menyadari merupakan sosok yang unik karena kesenimanannya.

Estetika unik yang mewarnai arsitektur rumah seniman juga merupakan cermin dari sikap hidup mereka terhadap estetika. Tata estetika pada setiap rumah seniman cenderung mencerminkan dunia estetika yang dihayati-dikembangkan seniman pemilik rumah. Seniman yang menganut estetika hybrid cenderung menggunakan cara pandang yang sama ketika merancang rumahnya. Ia cenderung mencampurkan elemen-elemen arsitektur tradisional dengan modern dan menghasilkan hybrida baru; arsitektur rumah tinggal yang unik dan khas. Fenomena ini menunjukkan bahwa cara pikir yang sama pada proses berkesenian juga digunakan untuk merancang rumah. Artinya, yang di luar mencerminkan yang di dalam (Mangunwijaya, 1988).

Personalisasi melalui elemen-elemen tertentu di rumah seniman sangat kuat mencerminkan ciri dan jatidiri kesenimanannya secara lebih detil. Penggunaan tokoh-tokoh dari dunia wayang pada rumah Butet Kertaredjasa (Ariadina, 2009) atau ornamen lantai dengan formasi bedaya Serimpi pada rumah Lantip seniman tari (Ariadina, 2009) mengungkapkan secara kuat dan tegas karakter khusus atau karakter personal dari pemilik rumah. Artinya, penampilan visual yang tampak oleh mata merupakan cermin jiwa yang tak tampak mata (Mangunwijaya, 1988). Dengan demikian, menjadi jelas bahwa pernik-pernik di dalam rumah, yang terdapat pada berbagai bagian rumah adalah benar-benar merupakan cermin jatidiri mereka.

## 5. KESIMPULAN

Rancangan rumah seniman terkait dengan konteks sosial-budaya, kelestarian alam, estetika seni, dan jatidiri seniman. Konteks tersebut mewarnai dan muncul pada keunikan rancangan rumah tinggal seniman secara konsisten, namun dengan cara ungkapan yang tidak selalu sama. Keragaman cara dan kesamaan cara yang muncul, kadang terjadi secara kebetulan atau karena latar belakang sejarah pada masing-masing seniman. Kajian ini menunjukkan, “sub-kultur” seniman memang memiliki keunikan tertentu yang mendorong lahirnya rancangan unik rumah seniman.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Mangunwijaya, Y.B., 1988, *Wastu Citra, Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, Sendi-sendi Filsafatnya dan Contoh-contoh praktis*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.
2. Rapoport, A., 1977, *Human Aspects of Urban Form, Towards a man-Environment Approach to Urban Form and Design*, Oxford : Pergamon Press.
3. Ariadina, A., 2009, *Bedah Rumah Orang Beken*, Rancangan Ir. Eko Prawoto, M.Arch. IAI., Yogyakarta : Kanisius

**“INNER BEAUTY” DALAM ARSITEKTUR  
RUMAH TINGGAL  
DILINGKUNGAN PERUMAHAN PERMUKIMAN  
YANG MULAI TERKIKIS  
OLEH PENGARUH GAYA HIDUP “PERKOTAAN”**

**Studi Kasus : Rumah Tinggal di Beberapa Lingkungan Perumahan Permukiman  
di Surabaya Indonesia**

**Ir. Uniek Praptiningrum Wardhono,MM**

Fakultas Teknik Jurusan Teknik Arsitektur  
Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya, Indonesia  
Telp/Faksimili : +62-31-7532488  
Email :uniekw99@yahoo.com

**ABSTRACT**

*Main character of architecture works is something or group of buildings or some area or artificial environmental that physically enjoyable for human sight. Giving comfort and relax for someone who inside or stay for short and long time as well Architecture buildings have also giving beneficial. Not destructive and also gives additional values for the environment surrounding. architecture works not only as idea manifestation but should have spirit too that reflects their character, function, activities.*

*“Inner Beauty” in architecture is the spirit its self. As external beauty will be emerged from the deepest achievement of the building’s philosophy inside that will emits outside. Not only merely luxury appearance but more than that, those are spiritual values, local wisdoms those are already inside of the buildings*

*The Architecture development, especially house is recently apprehensive. Not having firm planning and design, following the newest trends that people think modern in that time without knowing what philosophy that inside*

*Actually not all the trends are mets with the newest local environment such as climate, culture, so it will emerges disharmonies, unbalance at the housing area this condition can be seen by observing that had been done in several houses at certain housing area in Surabaya. Goal of this research/observation is to know how far urban life style gave significance influenced in architecture of houses and also what factors usually less considered. Methode to be used in this reseach are observation, direct interview to the several owners of the houses. From the result of the observation will be known the trend that people followed are more be considered such as personal taste, easy to construct and easy to maintain without needing knowledge of architecture values and rules as the basic thinking.*

**Key words:** *Local climate, “inner beauty”healthy, local wisdom, environmental harmony, easy to maintain*

**1. LATAR BELAKANG**

Meskipun bangunan bisa dikategorikan benda mati atau tidak bernyawa, akan tetapi bukan berarti tidak “berjiwa”. Demikian juga rumah tinggal dan lingkungannya, merupakan satu kesatuan yang tidak bisa terpisahkan. Selama bangunan rumah tinggal itu berdiri di bumi, sudah dapat dipastikan ada lingkungan sekitar yang melingkupinya. Baik itu rumah tinggal milik tetangga, halaman dengan tanaman, pepohonan, alam

ataupun fasilitas umum lainnya. Rumah tinggal manusia, adalah laksana kulit kedua bagi manusia yang menempatinnya, merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinafasi oleh kehidupan manusia, aktifitas manusia yang ada didalam bangunan tersebut, yang akan memancarkan watak dan kecenderungan – kecenderungan , nafsu dan cita – citanya. Jika sebelumnya, rumah hanyalah sekedar sebagai tempat berteduh dan menghindarkan diri dari terpaan panasnya sinar matahari, hujan dan binatang buas pada masanya. Seiring dengan perkembangan jaman, paradigma tersebut sudah berubah/berkembang, tidak lagi sekedar tempat berteduh, tetapi lebih kepada aktualisasi diri , dan simbol status atau pencitraan bagi penghuninya.

Karena itu pula, maka, jika dahulu rumah tinggal manusia pada kawasan dan lingkungan yang sama akan ditemui corak dan pola rumah dan lingkungan yang bisa dikatakan seragam, sebagaimana dapat dijumpai pada rumah – rumah tradisional di pulau-pulau yang tersebar di Indonesia .Hal tersebut kini dapat dikatakan jarang ditemui lagi. Penghuni lebih “bebas” mengekspresikan jati diri dan nafsunya dalam bentukan - bentukan sesuai selera masing – masing, sehingga banyak ditemui model, macam bentuk dan pola rumah tinggal yang semakin bervariasi. Bahkan dalam satu kawasanpun sudah berbeda satu rumah dengan rumah yang lainnya. Bukan berarti harus seragam, tetapi hal ini tentunya menjadi sangat “memprihatin”kan, manakala terjadi perbedaan yang cukup menyolok antara rumah yang satu dengan rumah di kanan kiri serta depannya, yang berdiri dalam satu kawasan.

Hal ini juga dapat dilihat di beberapa lingkungan perumahan dan pemukiman di Surabaya, khususnya pada kalangan menengah keatas. .Dari hasil pengamatan dan penelitian yang dilakukan pada tahun 1997 - 2010 ada kecenderungan yang signifikan rumah – rumah yang dibangun di kawasan perumahan dan pemukiman, baik itu di kawasan real estat maupun bukan di lingkungan perumahan dan pemukiman diluar real estat, dari tahun ketahun mengalami perubahan yang semakin tidak terbandung, “nafsu” dan selera masing – masing pribadi penghuninya untuk ingin tampil yang ter”nyleneh” atau ter”megah di lingkungannya. yang tidak jarang menyebabkan bangunan rumah – rumah di kawasan perumahan dan permukiman menjadi tidak harmonis lagi.

### **“INNER BEAUTY” dalam ARSITEKTUR RUMAH / HUNIAN, di LINGKUNGAN PERUMAHAN DAN PERMUKIMAN**

“Inner Beauty” adalah kecantikan atau keindahan yang asalnya dari dalam. Bisa berupa kejujuran, kewajaran, kearifan, konsistensi terhadap tata nilai kehidupan dan penghidupan, budaya dan norma - norma yang berlaku umum di lingkungan sekitarnya. Ramah terhadap alam dan lingkungan. Demikian juga dengan “Inner Beauty” dalam Arsitektur Rumah Tinggal/hunian di lingkungan Perumahan dan Permukiman. Bangunan Rumah yang dimaksud, tidak harus paling “nyleneh”, atau paling megah diantara bangunan rumah tinggal yang lainnya.

Rumah adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga (UU No 4/1992). Jika pada jaman nenek moyang bangsa Indonesia rumah adalah sebagai tempat berlindung dari binatang buas hujan, dan sinar matahari.maka seiring dengan bertambahnya waktu dan berkembangnya jaman, maka rumahpun menjadi semakin berkembang perannya. Rumah juga sebagai aktualisasi diri, simbol status ataupun pencitraan bagi penghuni atau pembangunnya. YB Mangun wijaya mengatakan bahwa *“Rumah selalu adalah CITRA sang manusia pembangunnya”*

Didalam Draft Agenda Perumahan dan Permukiman (Kongres Nasional Perumahan dan Permukiman II, Jakarta ,18 – 20 Mei 2009 hal P4.1) Tujuan 1,1.1.adalah : Menjamin pengembangan perumahan yang memenuhi kriteria keselamatan bangunan, sehat, dan terjangkau dengan mempertimbangkan kearifan, bahan bangunan dan kearifan lokal: Disini ditekankan, bahwasanya didalam membangun rumah dan lingkungannya

seharusnya senantiasa mempertimbangkan pada pemilihan bahan, sosio kultural yang tujuan untuk mengedepankan pada kearifan lokal.

Eko Budihardjo dalam bukunya *Arsitektur, perumahan, perkotaan* menuliskan :Kecenderungan dalam bidang Arsitektur gelagatnya sekali tiga uang. Buku – buku dan jurnal arsitektur yang menjadi acuan, lebih getol menyuguhkan karya dan kajian tentang gatra fisik – visual estetika , kecanggihan struktur dan teknologi. Kurang menyentuh fenomena kultur dan subkultur serta penggunaan karya arsitektur oleh manusia penghuninya, sejalan dengan perkembangan waktu

Arsitektur seolah merupakan permainan adiluhung yang diciptakan dan dimainkan oleh para profesional yang keasyikan mengurung diri didalam studio gambarnya, kesengsem memikirkan penampilan fisik-visual yang indah untuk dilihat, tetapi sama sekali “hampa” , bangunan yang tidak memiliki jiwa, kosong melompong, atau bahkan kemegahan yang “dingin” ,”frigid “dan menyeramkan yang acap kali pula tidak serasi dan “ramah” dengan lingkungan, bahkan dengan tetangga kiri kanannya..Orangpun jengah untuk masuk didalamnya.

Bentuk bangunan rumah tinggal pada umumnya adalah salah satu wujud ekspresi yang ditimbulkan dari dalam jati diri penghuninya. Para penghuninya, ataupun yang berkompeten untuk mengaturnya dan juga para arsitek seringkali lupa, bahwasanya pemilihan bentuk bangunan tidak hanya atas pertimbangan keinginan pribadi dari penghuninya semata, tetapi dia juga harus mempertimbangkan lingkungan dimana dia berada/membangun rumahnya.

Profesor Naomi Maeda dari Tokyo University Research Group mengatakan bahwa “bentuk – bentuk rumah merupakan ekspresi budaya daerah dan masyarakat setempat yang adiluhung. Jadi betapapun muskilnya situasi maupun kondisi yang dihadapi, sistem perumahan tetap harus dilihat sebagai sistem budaya yang mencuatkan keunikan lokal.”

Adiluhung yang dimaksudkan disini tentunya adalah bagian dari “inner beauty” dalam arsitektur.

## 2. METODOLOGI

Metoda yang dipergunakan didalam penelitian ini adalah melalui pengamatan dan wawancara langsung kelapangan, kepada beberapa pemilik rumah tinggal di kota Surabaya, dengan segmen kalangan menengah keatas, yang rata-rata berkecukupan dalam masalah ekonomi. .

Data dikumpulkan dari beberapa rumah didalam kawasan perumahan ataupun pemukiman baik yang ada didalam maupun diluar kawasan realestat. Data primair selain melalui pengamatan dilapangan. Selanjutnya untuk melengkapi data juga dilakukan dengan mengambil gambar dan wawancara langsung kepada beberapa pemilik , maupun dengan membagikan questionair. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan antara lain meliputi alasan penghuni memilih/membuat disain rumahnya, apakah dengan bantuan profesional/arsitek, atau developer. Kemudian apa yang mereka rasakan selama mereka menghuni, baik didalam rumah maupun dilingkungannya.Dan yang terpenting adalah pertanyaan tentang apakah disain yang dipilih juga karena pengaruh perkembangan arsitektur yang lagi trend atau marak diperkotaan

### Data dan Analisis

#### Data

Dari data yang dikumpulkan, (30 responden disebar dibeberapa lingkungan perumahan dan permukiman), 80%nya menggunakan bantuan konsultan/ profesional/ arsitek/developer untuk membangun rumah tinggalnya. Dengan melihat perkembangan

arsitektur rumah tinggal dan hasil penelitian yang didapat, dimana rata-rata “inner beauty” dalam arsitektur rumah tinggal seolah-olah sudah diabaikan. Kondisi tersebut mengingatkan pada ungkapan seorang pakar arsitektur, Profesor Amos Rapoport.

“para arsitek sekarang ini banyak yang mengidap “Sindrom Columbus”, ingin menjadi orang pertama dalam setiap penciptaan karyanya. Ibarat Columbus menemukan benua Amerika. Sindrom inilah yang menyebabkan menjamurnya bangunan dengan bentuk – bentuk modern maupun pasca modern , aneh- aneh, asing dan tak mudah ditangkap atau dibaca pesannya oleh mayoritas masyarakat awam. Tidak berakar pada bumi dimana bangunan itu berdiri, dan tidak mencerminkan sejarah serta latar belakang budaya masyarakat “.

Kalau toh ingin meniru – niru, seperti model-model gaya Klasik, Romawi, merekapun tidak mengetahui hakekat dari bangunan yang ditirunya. Dan yang lebih menyedihkan lagi adalah kurang tepatnya lokasi bangunan tersebut didirikan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil bidikan lensa, dapat dilihat beberapa gambar berikut :



**Gambar 1.** berkesan congkak



**Gambar 2.** kontras dengan lingkungan sekitarnya



**Gambar 3.** lebih jujur dan ramah terhadap lingkungan



**Gambar 4.** semi modern minimalis

- Pada gambar 1 diambil rumah dipusat kota Surabaya. Lokasi rumah ini berada di pojok, diapit oleh rumah penduduk. Halaman depan menghadap ke selatan dan halaman samping menghadap ke timur tidak begitu luas. Melihat proporsinya, bangunan ini menggunakan skala monumental. Bentuk atap gabungan antara atap pelana dengan pendetive ala bangunan bergaya Klasik, dan atap limasan dengan penutup atapnya dari genteng keramik. Bangunan disangga oleh pilar-pilar corintian dengan bahan beton. Dinding – dindingnya juga dari bahan beton,

dengan bukaan pintu dan jendela yang cukup rapat. Teritisan tidak begitu lebar. Bangunan rumah tinggal ini dikelilingi oleh pagar dinding masif setinggi. ... ± 6 m. Bangunan rumah tinggal disamping kiri kanannya adalah bangunan dengan skala manusia dengan ketinggian sekitar 6 meter

- Pada gambar 2 diambil dibagian selatan kota Surabaya. Lokasi rumah berada dalam kawasan realestat. Bangunan rumah tinggal ini berada dipojok, diapit oleh dua rumah tinggal. Jalan yang ada didepan dan samping merupakan jalan lingkungan yang ada didalam realestat tersebut. Bangunan rumah tinggal ini nampak mendominasi dari bangunan disekitarnya. Skala yang dipergunakan Skala monumental, dengan bentuk atap kombinasi runcing dengan diapit oleh limasan dan pada sisi yang menghadap ke timur dengan posisi lebih rendah menaungi jalan mobil menuju ke garasi, atap berbentuk pelana. Teritisan pada atap runcing sangat sempit. Halaman dikedua sisi depan rumah relatif sempit. Pagar yang membatasi rumah ini bagian utara dan timur terbuat dari jeruju besi yang bertumpu pada dinding batu bata dengan pilar-pilar dengan bahan yang sama
- Pada gambar 3. Lokasi bangunan rumah berada didalam kawasan realestat, dan pada posisi pojok, dimana satu sisi menghadap kearah selatan, dan satu sisi menghadap kebarat. Terdiri dari 2 lantai, dengan skala manusia dan atap limasan, dengan teritisan cukup lebar, demikian juga dengan halaman dikedua sisinya yang menghadap kejalan. Atap yang menaungi carport berbentuk lengkungan Lubang-lubang ventilasi yang ada pada bangunan tersebut mirip lubang masuk bangunan sarang burung walet, yakni lubang-lubang segi empat bujur sangkar, yang umumnya tidak bisa dibuka tutup, Tanaman disekitarnya cukup rimbun dan tertata. Ketinggian dengan bangunan dikiri kanan nya hampir sejajar. Rumah dibatasi oleh pagar hidup yang cukup rendah.

### Analisis

Sebagaimana pendapat beberapa pakar arsitektur , bahwa ada kecenderungan, bahwa tampilan bangunan rumah tinggal yang ada dewasa ini lebih mengedepankan "nafsu" , pribadinya sekedar ingin beda dari yang lainnya/sekitarnya. Ingin menjadi icon bagi lingkungannya. yang tercermin dari tampilan fisiknya Ada yang menyebutnya sindrom columbus.

lingkungan sekitarnya. Sebagai berikut:

#### Fasad

Yang ingin ditampilkan bernuansa ke"klasik2"an . Hal ini jdapat dilihat dari :

1. Skala :monumental, yang mencerminkan kemegahan, mengecilkan manusia, tidak humanistik , cerminan "kecongkaan"
2. Pilar penyangga : kokoh dan tinggi dengan hiasan (corintian), dipadu dengan lengkungan - lengkungan
3. Atap pelana dengan pedimen, diadopsi dari gaya klasik yang kental. Demikian juga dengan atap yang meruncing keatas. Teritisan yang sempit tidak selaras dengan iklim setempat yang tropis lembab.
4. Dinding , pintu dan jendela yang rapat, berkesan masif, mencerminkan kecongkaan, tertutup terhadap lingkungan sekitar

#### Pagar dan Halaman

Halaman yang sempit dan dipadu dengan pagar yang rapat (gambar 1) menjadi pelengkap ketertutupan dan ketidak ramahan bangunan terhadap lingkungan sekitar.

Pada gambar 3 dan 4 , lebih humanistik dan ramah terhadap lingkungan hal ini dapat dilihat dari ;



#### Fasad

1. Skala manusia :Meskipun bangunan rumah ini dua lantai, tetapi kesan humanistik tetap nampak
2. Tiang-tiang penyangga tidak nampak, menjadi nampak lebih sederhana, dan tidak berkesan congkak. Ini juga menjadi salah satu ciri khas bangunan modern minimalis
3. Atap limasan dengan teritisan lebar, menjadi ciri khas arsitektur tropis lembab, menjadi nampak teduh dan bersahaja
4. Dinding, pintu dan jendela tertutup , bahkan pada gambar 4 tidak terlihat adanya lubang – lubang ventilasi yang bisa mengatur keluar masuknya udara luar kedalam dan sebaliknya.

#### Pagar dan Halaman:

Tidak ada kesan eksklusivisme pada pagar dan halaman kedua bangunan ini. Bahkan usaha untuk menyatu dan ramah terhadap lingkungan dapat dilihat dari bukaan -bukaan yang sengaja dibiarkan menyatu dengan lingkungan.

### 3. KESIMPULAN

Dari hasil analisa dapat disimpulkan bahwasanya 60 – 70 % rumah tinggal/hunian dilingkungan perumahan dan permukiman realestat maupun diperkampungan diperkotaan, pada level menengah keatas cenderung ke'genit-genitan'. Bahkan 40% nya dari yang ke"genit-genitan tersebut berkesan "congkak" atau jumawa. Hal ini dapat ditengarai dengan menampilkan bangunan yang tidak jelas polanya, apalagi style atau gaya yang dipilihnya. Bangunan rumah tinggal ini berskala monumental, dengan pilar-pilar yang tinggi , kokoh dan besar ala bangunan Romawi, Kolonial ..

Hal ini mengingatkan pada apa yang dikatakan Marleau-Ponty : "Berarsitektur adalah berbahasa manusiawi".Dengan citra , unsur-unsurnya, baik dengan bahasa material maupun dengan bentuk serta komposisinya.

Ibarat berpakaian, tidak sekedar menutupi tubuh. Semakin manusia berbudaya tinggi, maka semakin sempurna pula bagaimana memilah dan memilih pakaian kita, pada bentuk, corak, warna yang tepat pada musim, tempat dan momen tertentu. Alangkah "menggelikan", jika pada musim panas terik, kita menggunakan pakaian yang berlapis seperti yang dikenakan manusia dikutub/ dimusim dingin dinegara 4 musim.

Demikian pula dengan berarsitektur kejujuran, kecantikan dari dalam atau "inner beauty", kecerdasan dalam mnesiasati kondisi dan situasi, akan memancar dengan keindahan yang luar biasa pada sebuah bangunan.. Marleau-Ponty juga mengata kan : "Sebab arsitektur, pakaian,langkah kita berjalan, cara kita tertawa dan menyambut sahabat, itu memang punya segi fungsional teknisnya, akan tetapi lebih dari itu. Kita berbahasa, melangkah, berarsitektur, agar kita semakin menyatakan dan menyempurnakan ada diri kita. Semakin manusiawi dan semakin manusiawi."

Dari sebab itu, hakikat bahasa arsitektur yang bagus, dan cita-citra, "inner beauty" penghayatannya, bukan pertama-tama harus dihubungkan dengan persyaratan kemewahan, biaya mahal dan sebagainya, seolah-olah arsitektur yang indah terpaksa harus dengan biaya tinggi. Sebaliknya yang biayanya sedikit akan bermutu rendah. Arsitektur yang ber"pribadi", yang keluar dari pancaraan "inner beauty" tidak harus "latah" mengikuti mode terakhir, atau gaya yang sedang laku. Seperti yang dikatakan orang Inggris : "A thing of beauty is a joy for ever".Sebagaimana yang dikatakan oleh ahli pikir Thomas dari Aquinas : "Pulchrum splendor est veritatis" yang kurang lebih artinya adalah :keindahan adalah pancaran kebenaran",



**Gambar 5.** Contoh “kejujuran dan kewa halamanannya yg dari atap rumah upacara teh di Jepang (Kosnikake)



**Gambar 6.** Bangunan rumah dan proporsional

#### 4. DAFTAR PUSTAKA

1. Appropriate Building Materials, A Catalog of Potential Solutions, Enlarge Edition, Habitat for Humanity Phillipines, SKAT Publication & IT Publication, Switzerland, 1993.
2. Ballinger, John A Energy Efficiency And Thermal Design Of Building, The University Of New South Wales
3. Broadbent Geoffrey. 1980 Design In Architecture: Architecture and the Human Sciences. New York: John Wiley & Sons
4. Budihardjo, Eko. Arsitektur, perumahan, perkotaan
5. Mangunwijaya, Y.B., Wastu citra, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama Press, 1992
6. Neufert Ernst Architects's Data
7. Nas, J.M Peter. 1998 The House in Indonesia: Between Globalization and Localization. Netherlands: Pub in Bijdragen voor de Taal, Land-en Volkenkunde vol 154, no2, pp.335-360, 1998
8. Praptiningrum Uniek, Ir, MM The Application Of Quality Function Deployment (QFD) Methode In Architectural Project Planning (Design) (To Make Exactly Solution), in International Seminar “Comprehensive Design For Surabaya Metropolitan City” Architecture Department – Faculty of Engineering University 17 Agustus 1945 – Surabaya in collaboration with Indonesian Institut of Architect (IAI) of East Java, Surabaya, May, 1<sup>st</sup>, 2009
9. Praptiningrum W, Uniek, Delemma of The Potensial Riverside's Settlement/Kampung At The Middle Of The City (Case Study Kampung On Riverside's Code at The Middle of The City Yogyakarta), International Seminar "Making Space for a Better Quality of Living", Dept. of Architecture and Planning, Faculty of Engineering Gadjah Mada University, Jl. Grafika No.2, Sekip, Yogyakarta, Indonesia, Aug, 2009
10. Studi Tentang Kecenderungan Pemilihan Bahan Bangunan untuk Beberapa Rumah Tinggal di Surabaya Jawa Timur Indonesia, Hasil Survey Mahasiswa

- Teknik Arsitektur Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Tahun 2000 -2005 dalam Mata Kuliah Teknologi Bahan Bimbingan Ir Uniek Praptiningrum W, MM
11. Wardhono, Praptiningrum Uniek 2003,Karya Arsitektur Tidak Harus Nyleneh, Harian Pagi Surabaya Pagi, 8 Maret 2003
  12. Wardhono,Praptiningrum Uniek, Ir, MPM Minang's Rice Granary in West Sumatera is one of Good Building with Comprehensive Design Concept (Small physically, but rich meaning ), INTA Conference 2006 Proceedings, 2nd Internacional Conference on Sustainable Architecture and Urban Design in Tropical Regions, 3 – 5 April 2006, Duta Wacana Christian University, Jogjakarta – Indonesia
  13. Wardhono,Praptiningrum Uniek, Ir, MM Apa Penyebab Terjadinya Disharmoni Bangunan Rumah Tinggal Pada Kawasan Perumahan/Perkampungan?(Studi Kasus Rumah Tinggal di Kampong Code Yogyakarta, Indonesia) dalam Seminar Nasional Penelitian Arsitektur dan Perencanaan (SERAP)I,"Humanisme,Arsitektur dan Perencanaan" Gadjah Mada University,(UGM), Yogyakarta, 16 Januari 2010
  14. Wardhono,Praptiningrum Uniek, Ir, MM GREENHOUSE EFFECT IN THE HOUSING AREA WITH MODERN MINIMALIST STYLE HOME DESIGN (Case Study Home and Housing Design in Laguna Realestate Surabaya Indonesia). Proceedings Internacional Conference Local Wisdom in Global Era Enhancing the locality in Architecture, Housing and Urban Environment on 21 – 22 Januaryl 2011, Duta Wacana Christian University, Jogjakarta – Indonesia

## KECENDERUNGAN DESAIN FASADE BANGUNAN PERTOKOAN YANG MENJADI KORBAN KERUSUHAN MEI 1998

Studi Kasus :

**Bangunan Pertokoan di Sepanjang Jalan  
Hasyim Ashari, Gajah Mada dan Hayam Wuruk Jakarta  
yang pada Kerusuhan Mei 1998 Telah Dirusak Perusuh  
dan Saat Ini Telah Dibangun Kembali**

**I n d a r t o y o**

Jurusan Arsitektur Universitas Trisakti  
Jl.Kiyai Tapa No: 1, Grogol, Jakarta-11440  
e-mail: indartoyo@yahoo.com

### ABSTRACT

*The May 1998 riots had destroyed 2.479 store houses, 40 malls and 1.604 stores in DKI Jakarta, almost all stores along Jl.Hasyim Ashari, Jl.Gajah Mada and Jl.Hayam Wuruk in West Jakarta which had facades with glass-wall had destroyed because of the rioters.*

*Because of the trauma, shop building occupants are still doubtful, whether they have to rebuild the buildings using wide glass windows (etalage), In order to attract visitors, stores which is a place to sell and purchase items, should have etalage as a place to display the new arrival items at the times, therefore, it is interesting to learn further, what is the trend of stores facades after may 1998 riots on Hasyim Ashari, Gajah Mada and Hayam Wuruk street, West Jakarta.*

*Based on the reconstruction of the stores that chosed as the samples of experiment, it is concuded that stores before the May 1998 riots had facades with glass-wall and after the May 1998 riots, had been rebuil with masive facades. People could accept stores with masive facades, as long as the facades have eye-catching or nice impressions.*

**Keywords:** store facades, trend, shop building occupants and may 1998 riots.

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang Permasalahan.

Dari Laporan Akhir Tim Gabungan Pencari Fakta (TGPF) Peristiwa Kerusuhan 12-15 Mei 1998, dapat diketahui bahwa akibat dari kerusuhan yang terjadi pada tanggal 13 dan 14 Mei 1998 telah meluluh lantakkan 2.479 Ruko, 40 Mall dan 1.604 Toko yang terletak di seluruh wilayah DKI Jakarta. Bangunan pertokoan di sepanjang Jl. KH.Hasyim Ashari, Jl. Hayam Wuruk dan Jl. Gajah Mada Jakarta Barat, yang mempunyai fasade dengan kaca lebar hampir seluruhnya rusak menjadi sasaran perusuh <sup>1)</sup>.

Kerusuhan tersebut, telah menimbulkan perubahan persepsi penghuni bangunan pertokoan, yang semula cenderung memilih rancangan fasade bangunan dengan bukaan kaca lebar, agar supaya dapat terhindar dari kerusakan ketika ada kerusuhan, akhirnya cenderung berubah menjadi tertutup. Padahal menurut kajian teori, untuk memberi kesan lebih terbuka, mewah dan lebih menarik (*"attractive"*) minat pengunjung, bangunan pertokoan yang berfungsi sebagai tempat untuk jual beli barang, cenderung dirancang dengan etalase (*"etalage"*) yang memakai bukaan kaca lebar.

Mengingat bentuk rancangan fasade bangunan pertokoan yang mempunyai bukaan kaca lebar akan memberi kesan lebih menarik dan terbuka (*"welcome"*), tetapi dalam suatu kerusuhan massal cenderung menjadi sasaran perusuh, menimbulkan satu pertanyaan

bagaimana penampilan bentuk rancangan fasade bangunan pertokoan, yang dapat memberi kesan aman bagi penghuni, tetapi tetap menarik bagi pengunjung.

#### **Rumusan Permasalahan**

Bertitik tolak dari latar belakang permasalahan yang sudah diuraikan, permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana rancangan ulang (*"re-design"*) fasade bangunan pertokoan di sepanjang Jl. KH.Hayim Ashari, Jl. Gadjah Mada dan Jl. Hayam Wuruk Jakarta Barat, yang dibangun setelah mengalami kerusakan dalam peristiwa kerusuhan Mei 1998.
- b. Konsep, alasan dan suasana apa, yang melatar belakangi pemilik bangunan cenderung memilih rancangan fasade bangunan pertokoan, seperti tersebut dalam butir (a) di atas.

#### **Tujuan Penelitian.**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Diperoleh gambaran bagaimana rancangan ulang fasade bangunan pertokoan yang dibangun setelah mengalami kerusakan sebagai akibat kerusuhan Mei 1998
- b. Diperoleh konsep atau alasan yang melatar belakangi pemilik bangunan toko, pemakai (*"user"*) atau arsitek memilih bentuk fasade bangunan pertokoan seperti butir (a) di atas.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

Bangunan pertokoan di sepanjang Jl. KH.Hasyim Ashari, Jl. Hayam Wuruk dan Jl. Gadjah Mada Jakarta Barat, yang mempunyai fasade dengan kaca lebar hampir seluruhnya rusak menjadi sasaran perusuh. Meskipun masih memerlukan kajian lebih mendalam, fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui hasil penelitian Gutman dan Fitch (1972) <sup>2)</sup> yang mengatakan bahwa bentuk-bentuk arsitektur ternyata dapat menimbulkan daya tarik (*"pull factor"*) atau membangkitkan dorongan (*"push factor"*) bagi manusia. Sehingga melalui penelitian tersebut, dapat diterangkan mengapa dalam suatu kerusuhan masal, bangunan yang mempunyai bukaan dinding lebar (umumnya terbuat dari bahan kaca, sehingga terkesan lebih rapuh) akan membangkitkan dorongan (*"push factor"*) atau menimbulkan daya tarik (*"pull factor"*) untuk dirusak dari pada bangunan yang memiliki dinding masif.

Untuk lebih menarik minat pengunjung, bangunan pertokoan yang berfungsi sebagai tempat untuk jual beli barang, cenderung memiliki etalase (*"etalage"*) sebagai tempat untuk memamerkan atau memajang barang-barang dagangan. dengan bukaan kaca lebar. Erwanto (2003) <sup>3)</sup>, seorang praktisi Arsitektur dan Ritel Interior Designer mengatakan bahwa elemen yang akan ditonjolkan dalam perancangan sebuah toko, sangat tergantung pada jenis bisnis dan konsepnya. Dalam perancangan sebuah toko, terdapat beberapa elemen yang sering dipergunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu: (1). Logo (*"signage"*), yang biasanya berupa sebuah papan nama, harus dirancang dengan baik, karena dapat memberikan gambaran dan kesan tersendiri bagi konsumen, (2). Etalase (*"etalage"*) sebagai tempat untuk memajang barang andalan dalam jangka waktu tertentu, harus dibuat semenarik mungkin (3). Tempat pajangan (*"display"*), dari segi visual rancangannya harus dibuat agar dapat menarik perhatian (*"eye catching"*). (4). Keunikan desain, sebuah desain yang kreatif dan penuh inovatif akan dapat memberikan "pesan" dan "kesan" tertentu pada toko tersebut. Selain pertimbangan dari sisi bisnis, empat pertimbangan tersebut akan menjadi pertimbangan utama dalam merancang sebuah bangunan pertokoan, karena dewasa ini konsumen tidak hanya melihat kualitas dan harga barang yang akan dibeli, tetapi juga melihat konsep dan suasana yang mendorong konsumen untuk membeli.

Kemudian apabila pemilik bangunan pertokoan yang sebagian besar pengusaha, cenderung memilih desain bangunan pertokoan yang tertutup dapat difahami dengan satu teori dari Maslow (1947) <sup>4)</sup> yang mengatakan bahwa selain kebutuhan biologis dan psikologis, manusia memiliki kebutuhan akan rasa aman sekaligus pengakuan dari masyarakat. Dengan demikian, sangat manusiawi apabila tuntutan akan rasa aman bagi para pengusaha, dalam menjalankan usahanya mempunyai arti yang sangat penting, sebab

apabila usahanya dapat berjalan dengan lancar, maka investasi yang sudah dikeluarkan, terjamin akan kembali sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

Kebutuhan akan rasa aman menjadi sangat penting, terutama bagi orang-orang yang pernah mengalami suatu peristiwa yang menyangkut keamanan jiwa, harta maupun keluarganya, sehingga pilihan desain yang tertutup akan mengalahkan keinginan untuk berpenampilan menarik. Apalagi bagi para pengusaha, rasa aman dalam menjalankan usaha mempunyai arti yang sangat penting, sebab bila kondisi aman, maka kegiatan usaha dapat berjalan dengan lancar, sehingga investasi yang sudah ditanam, dipastikan akan kembali sesuai dengan waktu yang sudah ditetapkan.

Untuk mensiasati emosi pengunjung, agar tetap tertarik pada tokonya, pemilik berusaha merancang fasade bangunan pertokoannya dengan mempergunakan kaidah-kaidah estetika arsitektur maupun kaidah bangunan pertokoan, Meskipun fasade bangunannya berupa bidang masif, namun desain fasadenya diusahakan agar selalu tampil menarik, “ramai” tidak kering, memakai desain logo yang tepat dan inovatif, sehingga diharapkan dapat memberi gambaran jenis barang dagangan yang ada di dalamnya, serta dapat memberi kesan “meriah”, mewah dan bonafit, sehingga tokonya akan tetap didatangi pengunjung.

Meskipun masih memerlukan kajian lebih mendalam, pilihan untuk tidak memakai fasade dengan bukaan kaca lebar, dapat dijelaskan melalui hasil penelitian Gutman dan Fitch (1972) yang mengatakan bahwa bentuk-bentuk arsitektur maupun bahan-bahan bangunan tertentu ternyata dapat menimbulkan daya tarik (*“pull factor”*) atau membangkitkan dorongan (*“push factor”*) bagi manusia. Fassade dengan bukaan kaca lebar dihindari, bisa diterangkan dari pengalaman psikologis pada masa kanak-kanak, dimana anak-anak cenderung untuk mendekati bentuk-bentuk yang halus dan bundar dari pada bentuk-bentuk yang kasar dan runcing. karena bentuk-bentuk halus lebih menyenangkan dan mengundang kita untuk menyentuhnya, dibandingkan dengan bentuk-bentuk yang runcing dan tajam, karena bentuk-bentuk yang runcing dan tajam, secara lugas memperlihatkan sifatnya kepada kita untuk tidak mendekat atau menyentuhnya.

Kecenderungan bentuk fasade bangunan yang tertutup, juga dipengaruhi oleh fungsi, sifat dan karakter dari bangunan pertokoan, sebagai bangunan komersial, dimana bentuk fasade bangunannya harus bisa tetap “survive”, sehingga harus tetap tanggap dan cepat beradaptasi dengan model-model fasade bangunan yang sedang “laku” atau sedang menjadi “trend” pada saat itu. Ketika fasade bangunan tinggi banyak yang menggunakan kaca lebar sebagai penutup kulit luar bangunannya, maka ruko langsung mengikuti “trend” bangunan kaca tersebut, dengan memasang bidang kaca lebar pada tampak depan (fasade) bangunannya. Dengan masuknya aliran-aliran atau gaya bangunan Post Modern dan Mediterania, bangunan ruko segera mengikuti aliran-aliran atau gaya bangunan tersebut.

Bahwa masyarakat masih dapat menerima bangunan pertokoan yang memiliki desain fasade tertutup, sepanjang desain fasadenya tetap memiliki “kesan” yang menarik dan “meriah”, dari pada bangunan pertokoan yang fasadenya tertutup sehingga terkesan “kering”, angker dan tidak ramah, dapat difahami dan diterangkan melalui teori-teori tentang persepsi bentuk arsitektural (Herbert Read, 1955)<sup>8)</sup> yang selalu berlandaskan pada premis atau anggapan dasar, bahwa :

- Manusia memiliki respons terhadap rupa, permukaan dan massa benda-benda yang merangsang inderanya.
- Respons terhadap rupa, permukaan dan massa suatu benda akan menghasilkan sensasi yang menyenangkan (*“sense of beauty”*) atau yang tidak menyenangkan (*“sense of ugliness”*).

Sehingga fasade yang didesain dengan menarik, atau sesuai dengan gaya bangunan yang sedang populer, akan menghasilkan cita rasa yang menyenangkan (*sense of beauty*)

Pertokoan yang berkonotasi sebagai kumpulan atau deretan dari toko-toko, berasal dari kata “toko” yang menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia W.J.S.Poerwadarminta

(1984:1083) <sup>9)</sup> diartikan sebagai kedai atau tempat yang dipergunakan untuk menjual atau sekaligus membeli barang-barang dagangan tertentu. Berdasarkan jenis atau macamnya, Bangunan pertokoan dapat dibagi menjadi 3 (tiga) macam, yaitu: Pusat Perdagangan (Tempat untuk menjual komoditi tertentu, seperti: sembako, elektronik, furniture dan sebagainya), Toko (Tempat khusus untuk menjual barang), Ruko (Rumah sekaligus toko) dan Rukan (Rumah kantor). Menurut bentuk denah, dan pengaturan atau tata letak ( "*lay-out*" ) toko/kios beserta pedestriannya, Pertokoan dapat dibedakan sebagai Mall atau Pertokoan / Pusat Perbelanjaan biasa. Sedangkan menurut cara pelayanannya atau cara penyajiannya, dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: Swalayan (pembeli melayani atau mengambil sendiri) dan Non Swalayan ( pembeli dilayani oleh penjaga toko).

Pertokoan biasanya merupakan deretan dari bangunan bertingkat yang terdiri dari unit-unit Ruko dan Rukan. Dimana Ruko merupakan akronim dari "rumah" yang artinya tempat tinggal dan "toko" yang artinya tempat usaha, sehingga dari pengertian tersebut ruko dapat diartikan sebagai bangunan tempat tinggal yang merangkap sebagai tempat usaha dan rukan merupakan akronim dari "rumah" yang artinya adalah tempat tinggal dan "kantor" yang juga diartikan sebagai tempat usaha, sehingga lokasinya dapat disatukan dalam jenis bangunan campuran, yaitu: bangunan umum, perdagangan dan perumahan. Dari pemahaman akan arti ruko dan rukan, dapat disimpulkan bahwa antara ruko dan rukan mempunyai arti yang sama.

Bangunan pertokoan merupakan deretan bangunan bertingkat yang terdiri dari unit-unit ruko, dimana setiap unit ruko mempunyai lebar berkisar antara 4 sampai 6 meter dengan panjang bangunan berkisar antara 11 sampai dengan 15 meter <sup>10)</sup> . Satu unit ruko dapat diartikan sebagai satu kavling ruko yang masing-masing memiliki utilitas, sumber daya listrik, jaringan air bersih, jaringan air kotor, jaringan kotoran lengkap dengan septiktank dan fasilitas parkir di halaman depan, sesuai ketentuan Pemda DKI Jakarta, setiap 60 m2 luas lantai bruto pertokoan harus tersedia 1 parkir mobil. Pada awalnya ruko adalah bangunan yang bertingkat dua, dimana bagian bawah dipergunakan sebagai tempat usaha sedangkan bagian atas sebagai tempat tinggal. Namun pada perkembangannya, ruko berkembang menjadi bangunan bertingkat (maksimal) empat, dimana dua lantai dibawah dipergunakan sebagai tempat usaha, sedangkan dua lantai di atas dipergunakan sebagai tempat tinggal.

### 3. METODE PENELITIAN

#### **Pola Penelitian.**

Melalui survey terhadap penghuni, kajian pustaka dan penelitian secara "*on the spot*" terhadap fasade bangunan pertokoan di sepanjang Jl. KH.Hayim Ashari, Jl. Gajah Mada dan Jl. Hayam Wuruk Jakarta Barat, yang pada saat kerusuhan Mei 1998 telah menjadi korban perusakan dan saat ini telah dibangun kembali, diharapkan dapat diperoleh gambaran tentang kecenderungan ("*trend*") bentuk rancangan fasade bangunan pertokoan, dan alasan yang mendorong para pemilik bangunan toko memilih bentuk rancangan fasade bangunan seperti itu, sehingga pola organisasi penelitian yang dipakai dalam penelitian ini, adalah penelitian DESKRIPTIF-EKSPLORATIF yang akan dianalisis secara kualitatif. Dimana penelitian ini memiliki posisi sebagai penelitian awal, untuk penelitian lanjutan yang lebih rinci dan bersifat uji hipotesis (Mely G Tan, 1989:19) <sup>5)</sup>.

#### **Pengumpulan Data.**

Pengumpulan data atau informasi dilakukan secara "*on the spot*" di lapangan, atau melalui survey literatur dan wawancara dengan sumber-sumber informasi yang dapat dihimpun, baik dari pemilik bangunan maupun dari pihak-pihak lain yang terkait dengan pelaksanaan pembangunan bangunan pertokoan, seperti: Perencana, Pengawas maupun Kontraktor. Informasi dapat berupa gambar, tulisan maupun lisan. Data yang diperoleh secara langsung melalui gambar bangunan atau dokumen lainnya dipandang sebagai data primer, dan yang diperoleh melalui teknik wawancara dipandang sebagai data sekunder.



Dalam pengumpulan data, digunakan metode dokumentasi, wawancara dan kuesioner (angket). Instrumen untuk mengumpulkan data dengan metode dokumentasi digunakan *foto tustel*, *gambar cetak biru*, dan *sketsa gambar*, untuk metode wawancara digunakan pedoman wawancara (*interview guide*), Apabila dipandang dari cara menjawabnya digunakan kuesioner tertutup (pilihan ganda), dan kalau dipandang dari jawaban yang diberikan responden digunakan kuesioner *langung* (Suharsimi Arikunto, 1991:121-125) <sup>6)</sup>.

#### **Pengolahan Data (Analisa Data).**

Oleh karena maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kecenderungan bentuk rancangan fasade (etalase) bangunan pertokoan pasca kerusuhan Mei 1998, maka teknik analisis yang dipergunakan adalah teknik analisis dokumen atau analisis isi (*"content analisis"*). Melalui analisis secara objektif terhadap gambar-gambar rancangan fasade bangunan pertokoan sebelum kerusuhan Mei 1998 dan gambar-gambar rancangan fasade bangunan pertokoan setelah dibangun kembali pasca kerusuhan Mei 1998, maka kecenderungan bentuk fasade bangunan pertokoan dapat didiskripsikan melalui pendekatan kuantitatif. ( Suharsimi Arikunto 1991:321) <sup>6)</sup>

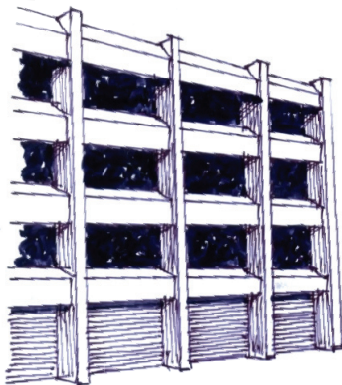
Latar belakang yang mendorong pemilik bangunan memilih bentuk rancangan fasade bangunan, dapat diperoleh melalui analisis terhadap hasil wawancara dengan pemilik bangunan pertokoan serta melalui interpretasi terhadap penilaian hasil perbandingan antara fasade bangunan pertokoan sebelum dibangun dan sesudah dibangun kembali.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Melalui penelitian di sepanjang Jl. KH. Hasyim Ashari, Jl. Gajah Mada dan Jl. Hayam Wuruk di Jakarta Barat, dapat diperoleh 7 bangunan pertokoan yang pada saat kerusuhan 12-13 Mei 1998 mengalami kerusakan fatal, namun saat ini telah dibangun dan berfungsi kembali, yaitu: (1). Toko "Niaga Motor", (2). Show Room Motor "Ashari", (3). Toko Mebel "Sahabat", (4). Toko dan Restoran "Dunkin Donut", (5). Toko "Gajah Mada", (6). "Hartech" Genset Diesel dan (7). Toko "Hayam Wuruk". Bentuk awal toko, dapat diperoleh melalui "cetak biru" bangunan yang masih tersimpan atau melalui rekonstruksi kembali perwujudan bangunan, berdasarkan wawancara dengan pemilik bangunan atau tetangga sebelah.

Untuk memperoleh gambaran tentang kecenderungan desain bangunan pertokoan yang pada kerusuhan Mei 1987 mengalami kerusakan dan saat ini sudah dibangun kembali, dilakukan metode rekonstruksi untuk mengetahui bagaimana bentuk bangunan pertokoan sebelum dirusak, kemudian dibandingkan dengan bentuk bangunan saat ini, sehingga dapat diperoleh gambaran bagaimana "trend" yang dipilih oleh para pemilik bangunan saat ini.

##### **Toko "Niaga Motor".**



**BANGUNAN LAMA**

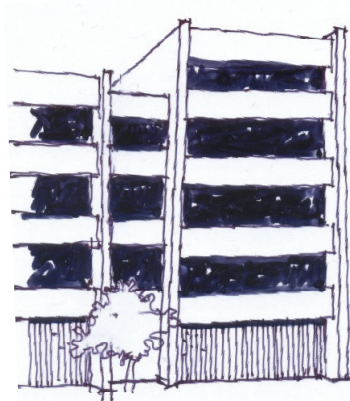


**BANGUNAN BARU**

**Gambar 1.**  
Rekonstruksi Bangunan Toko "Niaga Motor"  
Jl. Kh.Hasyim Ashari No: 12, Jakarta Barat

“Niaga Motor” adalah bangunan pertokoan berlantai 4 (empat) yang terletak di JL. KH. Hasyim Ashari No: 12 Jakarta Barat, dimana lantai dasar dan lantai satu dipergunakan sebagai tempat usaha, sedangkan lantai dua dan lantai tiga dipakai sebagai tempat hunian. Berdasarkan wawancara dengan pemiliknya dapat direkonstruksi kembali bahwa bangunan tersebut semula adalah bangunan pertokoan dengan fasade yang terbuat dari kaca lebar. Saat ini bangunan tersebut telah dibangun kembali, dengan fasade bangunan pertokoan yang tertutup sama sekali, ditambah ornamen lengkung ditengah serta deretan lubang-lubang angin dibagian bawah yang diatur secara rapih dengan ritme yang teratur, sehingga memberi “kesan” lebih bonafid dan menarik.

#### **Show Room Motor “Ashari”.**



**BANGUNAN LAMA**



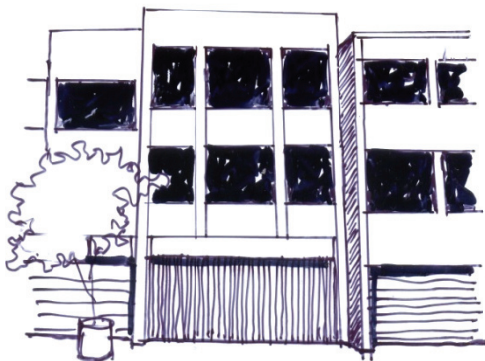
**BANGUNAN BARU**

**Gambar 2.**

Rekonstruksi Bangunan Show Room Motor “Ashari”.  
Jl. Kh.Hasyim Ashari No: 28a, Jakarta Barat

Show Room Motor “Ashari”. adalah bangunan pertokoan berlantai 5 (lima), dimana lantai dasar, lantai satu dan lantai tiga dipergunakan sebagai tempat usaha, sedangkan lantai empat dan lantai lima dipakai sebagai tempat hunian. Berdasarkan “cetak biru” bangunan dapat direkonstruksi kembali bahwa bangunan tersebut semula adalah bangunan niaga dengan fasade yang terbuat dari kaca lebar. Saat ini bangunan tersebut telah dibangun kembali dengan fasade yang tertutup dinding masif, dengan lubang-lubang jendela berbentuk persegi panjang yang diatur secara rapih dengan ritme yang teratur.

#### **Toko Mebel “Sahabat”.**



**BANGUNAN LAMA**



**BANGUNAN BARU**

**Gambar 3.**

Rekonstruksi Bangunan Toko Mebel “Sahabat”  
Jl. Kh.Hasyim Ashari No: 115, Jakarta Barat

Toko Mebel “Sahabat” adalah bangunan pertokoan berlantai 3 (tiga), dimana lantai dasar dan lantai satu dipergunakan sebagai tempat usaha, sedangkan lantai dua dipakai sebagai tempat hunian. Berdasarkan wawancara dengan pemiliknya dapat direkonstruksi kembali bahwa bangunan tersebut semula adalah bangunan pertokoan dengan fasade kaca lebar. Saat ini bangunan tersebut telah dibangun kembali, dengan fasade bangunan pertokoan yang tertutup, kecuali lubang jendela vertikal yang diletakkan secara simetris di kiri kanan fasade serta lubang jendela horizontal ditengah-tengah fasade. Bentuk fasade dibuat dengan gaya bangunan “*indiche*”, sedangkan bahan bangunan diganti dengan keramik diseluruh bagian dengan ritme yang teratur, sehingga memberi “kesan” lebih formil.

#### Toko dan Restauraan “Dunkin Donut”.



**BANGUNAN LAMA**



**BANGUNAN BARU**

**Gambar 4.**  
Rekonstruksi Bangunan Kue “Dunkin Donut”.  
Jl. Kh.Hasyim Ashari No: 26a, Jakarta Barat

“Dunkin Donut”, adalah bangunan pertokoan berlantai 4 (empat) yang terletak di JL. KH. Hasyim Ashari No: 26A Jakarta Barat, dimana lantai dasar dan lantai satu dipergunakan sebagai tempat usaha, sedangkan lantai dua dan lantai tiga dipakai sebagai tempat hunian. Berdasarkan “cetak biru” yang masih disimpan pemiliknya dapat direkonstruksi kembali bahwa bangunan tersebut semula adalah bangunan pertokoan dengan fasade yang terbuat dari kaca lebar. Saat ini telah dibangun kembali, dengan fasade bangunan yang tertutup bergaya “Post Modern”, dengan deretan lubang-lubang jendela berbentuk bujur sangkar yang diatur secara menyebar diseluruh permukaan fasade dengan ritme yang teratur, sehingga memberi “kesan” lebih “meriah” dan menarik, sesuai untuk bangunan restoran.

#### Pertokoan “Gadjah Mada”.



**BANGUNAN LAMA**



**BANGUNAN BARU**

**Gambar 5.**  
Rekonstruksi Bangunan Pertokoan “Gadjah Mada”  
Jl.Gadjah Mada, Jakarta Barat

Bangunan Pertokoan "Gajah Mada". adalah bangunan pertokoan berlantai 4 (empat) yang terletak di JL.Gajah Mada Jakarta Barat, dimana lantai dasar dan lantai satu dipergunakan sebagai tempat usaha, sedangkan lantai dua dan lantai tiga dipakai sebagai tempat hunian. Berdasarkan wawancara dengan pemiliknya dapat direkonstruksi kembali bahwa bangunan tersebut semula adalah bangunan pertokoan dengan fasade yang terbuat dari kaca lebar. Saat ini telah dibangun kembali, dengan fasade bangunan pertokoan yang tertutup, dengan lubang-lubang jendela vertikal berbentuk empat persegi panjang yang diatur menyebar sesuai dengan jarak kolomnya, dengan "ritme" simetris dan teratur, sehingga memberi "kesan" formal dan kurang menarik.

#### **"Hartech" Genset Diesel**



**BANGUNAN LAMA**

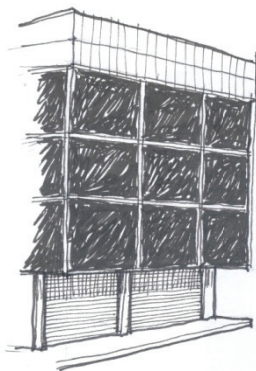


**BANGUNAN BARU**

**Gambar 6.**  
Rekonstruksi Bangunan "Hartech" Genset Diesel  
Jl.Gajah Mada No: 67,Jakarta Barat

"Hartech" Genset Diesel adalah bangunan pertokoan berlantai 4 (empat) yang terletak di JL.Gajah Mada No: 67 Jakarta Barat, dimana lantai dasar dan lantai satu dipergunakan sebagai tempat usaha, sedangkan lantai dua dan lantai tiga dipakai sebagai tempat hunian. Berdasarkan "cetak biru" bangunan yang masih tersimpan, dapat direkonstruksi kembali bahwa bangunan tersebut semula adalah bangunan pertokoan dengan fasade yang terbuat dari kaca lebar. Saat ini telah dibangun kembali, dengan fasade yang tertutup, kecuali lubang-lubang jendela yang dipasang secara vertikal disebelah kiri dan kanan fasade bangunan secara simetris sehingga memberi "kesan" formal, "dingin" dan kurang menarik.

#### **Pertokoan "Hayam Wuruk".**



**BANGUNAN LAMA**



**BANGUNAN BARU**

**Gambar 7.**  
Rekonstruksi Bangunan Pertokoan "Hayam Wuruk".  
Jl. Hayam Wuruk No: 26, Jakarta Barat

Pertokoan “Hayam Wuruk” adalah bangunan pertokoan berlantai 3 (tiga) yang terletak di JL Hayam Wuruk No: 26 Jakarta Barat, dimana lantai dasar dan lantai satu dipergunakan sebagai tempat usaha, sedangkan lantai dua dipakai sebagai tempat hunian. Berdasarkan wawancara dengan pemiliknya dapat direkonstruksi kembali bahwa bangunan tersebut semula adalah bangunan pertokoan dengan fasade yang terbuat dari kaca lebar. Saat ini telah dibangun kembali, dengan fasade bangunan yang tertutup, bergaya “Art Deco” dengan empat lubang jendela yang dipasang secara simetri pada permukaan fasadenya ditambah ornamen garis-garis vertikal dan horizontal, dan bentuk desain yang mencuat ke atas sebagai klimaksnya., sehingga memberi “kesan” lebih “meriah” dan menarik.

Seperti yang dikatakan oleh Erwanto (2003), dalam perancangan sebuah toko, selain tergantung pada konsep dan jenis bisnisnya, terdapat beberapa elemen yang sering dipergunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu: (1). Logo (“*signage*”), yang biasanya berupa sebuah papan nama, harus dirancang dengan baik, karena dapat memberikan gambaran dan kesan tersendiri bagi konsumen, (2). Etalase (“*etalage*”) sebagai tempat untuk memajang barang andalan dalam jangka waktu tertentu, harus dibuat semenarik mungkin, (3). Tempat pajangan (“*display*”), dari segi visual rancangannya harus dibuat agar dapat menarik perhatian (“*eye catching*”). (4). Keunikan desain, sebuah desain yang kreatif dan penuh inovatif akan dapat memberikan “pesan” dan “kesan” tertentu pada toko tersebut.

Berdasarkan kaidah-kaidah Erwanto (2004), dan memakai angka 1, 2 dan 3 yang menunjukkan tingkat kesesuaian bangunan studi terhadap kaidah-kaidah bangunan pertokoan, dimana angka **1 = kurang sesuai**, **2 = cukup sesuai** dan **3 = sesuai**, maka nilai (“*score*”) penampilan 7 (tujuh) bangunan pertokoan dapat disusun dalam tabel berikut:

**Tabel 1 : Penampilan (“*Performance*”) Bangunan.**

BANGUNAN STUDI	KAIDAH				JUMLAH
	01	02	03	04	
(1). Toko “Niaga Motor”	2	1	3	2	8
(2). Show Room Motor	1	1	2	1	5
(3). Toko Mebel “Sahabat”	1	1	2	1	5
(4). “Dunkin Donut”	2	3	3	3	11
(5). Toko “Gajah Mada”	1	1	3	1	6
(6). “Hartech” Genset Diesel	1	3	2	2	8
(7). Toko “Hayam Wuruk”	2	1	3	3	9

**KETERANGAN:**

01. Kesesuaian bentuk fasade bangunan dengan jenis bisnis dan konsep desain bangunannya, 02. Desain logo, 03. Desain etalase, dan 04. Keunikan desain yang memberi kesan menarik & bonafit.

Melalui Tabel-1 di atas, dapat diketahui bahwa Bangunan “Dunkin Donut” memiliki nilai tertinggi (11), kemudian disusul Toko “Hayam Wuruk” dengan nilai (9), ranking ke-tiga adalah “Hartech” Genset Diesel dan Toko Niaga Motor masing-masing dengan nilai (8), ranking ke-empat adalah Toko “Gajah Mada” dengan nilai (6) dan ranking terakhir adalah Show Room Motor dan Toko Mebel “Sahabat” masing-masing dengan nilai (5). Terlihat bahwa yang memiliki nilai tinggi adalah bangunan yang fasadenya didesain dengan “ramai” dan penuh variasi, sehingga menarik perhatian dan memberi kesan menyenangkan.



## 5. KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN

### Kesimpulan

- Karena rasa traumatik terhadap peristiwa yang pernah menimpa dirinya pada bulan Mei 1998, sebagian besar pemilik bangunan pertokoan, cenderung membangun kembali bangunannya dengan memakai fasade yang tertutup, karena untuk ketentraman jiwa, keselamatan usaha dan keluarganya, mereka lebih memilih membuat rancangan bangunan yang tertutup (mengurangi bukaan kaca lebar).
- Fasade bangunan pertokoan yang tertutup, akan memiliki dampak yang negatif bagi usaha penghematan energi, sehingga perlu difikirkan solusi desain bangunan yang dapat memberi rasa aman, tetapi tetap mendukung usaha penghematan energi.
- Untuk mempertahankan daya tarik toko yang relatif tertutup (berdinding masif), dibuat tampilan fasade yang menarik, dengan menampilkan dekorasi yang memiliki pola tertentu, atau menampilkan logo dagangan yang menjadi bisnis utamanya, sehingga memiliki peran ganda, sebagai iklan dagangan sekaligus estetika bangunan.
- Bangunan “Dunkin Donut”, Toko “Hayam Wuruk”, “Hertech” Genset Diesel dan Toko Niaga Motor dapat dijadikan sebagai contoh bangunan pertokoan yang fasadenya didesain dengan baik, sehingga tetap menarik perhatian dan memberi kesan serta cita rasa yang menyenangkan (*sense of beauty*).
- Kecemasan, taruma, ego dan keinginan seseorang, bisa merubah gaya hidup manusia, sehingga pada gilirannya akan merubah penampilan arsitektur bangunan yang merusak lingkungan atau mempertahankan keselarasan lingkungan

### Saran-Saran.

Agar supaya bangunan pertokoan yang tertutup (fasade bangunannya masif), dapat menghemat pemakaian energi listrik dan pengunjung tetap tertarik untuk berkunjung, perlu difikirkan satu desain yang menarik, dapat memberi rasa aman bagi penghuni, tetapi tetap memungkinkan cahaya matahari masuk, dan angin tetap dapat mengalir.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Tim TGPF, 1998, “Laporan Akhir Tim Pencari Fakta Peristiwa Kerusuhan 12-15 Mei 1989, Seri Data-data Kerusuhan”, Jakarta, Laporan TGPF.
2. Hesselgren, Sven; 1975, “Man’s Perseption of Man - Made Environment”, Sweden, Studen litterature, .
3. Laurens, Joyce Marcella, 2004, “Arsitektur dan Perilaku Manusia”, Jakarta, Penerbit PT.Grasindo.
4. Erwanto, “Arsitektur dan Interior Toko”, Kompas, 2 Desember 2003
5. Tan, Mely G, 1989, “Masalah Perencanaan Penelitian”, di dalam Koentjaraningrat (Ed), “Metode-Metode Penelitian Masyarakat”, Jakarta, Penerbit PT.Gramedia.
6. Arikunto, Suharsimi, 1991, “Prosedur Peneltian: Suatu Pendekatan Praktek”, Jakarta, Penerbit Rineka Cipta, .
7. Read, Herberd, 1955, “The Meaning of Art”, USA: Faber and Faber.
8. Poerwadarminta, W.J.S, 1994, “Kamus Umum Bahasa Indonesia”, Jakarta, Balai Pustaka.
9. Peraturan Daerah DKI Jakarta No VII, th 1991, Tentang: Pedoman Perencanaan Bangunan.

**KELOMPOK E**

**TEKNOLOGI DAN ARSITEKTUR**





## **Teknologi Vertical Garden : Sustainable Design atau Hanya Sebuah Trend dalam Urban Life Style ?**

**Ghoustonjiwani A.P <sup>1)</sup>, Rio Kusmara <sup>2)</sup>, Wahyu Yanuar <sup>3)</sup>**

Mahasiswa Jurusan Arsitektur , SAPPK, Institut Teknologi Bandung  
Jl. Ganeca 1 Bandung 57102

Email: Ghouston : [simplicity\\_gho2@yahoo.com](mailto:simplicity_gho2@yahoo.com) <sup>1)</sup>

Rio : [rio\\_2121sd@yahoo.com](mailto:rio_2121sd@yahoo.com) <sup>2)</sup>

Wahyu : [why.ynr@gmail.com](mailto:why.ynr@gmail.com) <sup>3)</sup>

### **ABSTRACT**

*Sustainable design merupakan sebuah produk desain yang berprinsip pada konsep keberlanjutan, dimana faktor lingkungan, sosial dan ekonomi merupakan 3 aspek penting dalam konsep sustainability. Salah satu upaya dalam menciptakan desain sustainable dalam arsitektur terkini adalah dengan menggunakan teknologi vertical garden. Teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas lingkungan baik dalam skala ruang, bangunan dan skala kawasan atau kota, dalam skala ruang teknologi ini mampu menurunkan temperatur hingga tercipta kenyamanan thermal yang baik, dalam skala bangunan dapat berfungsi sebagai barier panas matahari karena berfungsi sebagai secondary skin pada fasad bangunan, hingga cukup berperan dalam mengurangi efek dari fenomena urban heat island (UHI) pada kawasan atau kota karena dapat berfungsi sebagai pengganti ruang tata hijau kota (RTH) secara vertikal yang dikarenakan keterbatasan lahan.*

*Keterbatasan lahan perkotaan seperti di Jakarta dan Bandung yang menyebabkan tingkat kepadatan bangunan yang tinggi membuat penggunaan teknologi vertical garden sebagai taman tegak di lahan yang terbatas menjadi salah satu alternatif desain dalam peningkatan kualitas hunian tetapi dirasa kurang tepat karena teknologi terbaru ini dinilai mahal dalam biaya instalasi dan perawatannya, sehingga Teknologi Vertical Garden lebih pantas dikatakan sebagai trend berkebun terbaru untuk kalangan menengah ke-atas.*

*Beberapa studi kasus dalam paper ini memaparkan sejauh mana teknologi vertical garden mampu diterapkan di Indonesia dan menilai penerapan teknologi ini kurang bisa dianggap sebagai desain yang sustainable karena kurang memperhatikan aspek ekonomi dari konsep sustainability. Sehingga dapat dikatakan teknologi vertical garden yang ada di Indonesia saat ini hanya merupakan trend dalam urban life style.*

**Kata kunci :** Vertical Garden, Urban heat island (UHI), Sustainability, sustainable design, Urban Live Style.

### **1. PENDAHULUAN**

Teknologi Vertikal Garden merupakan sebuah teknologi yang mampu mengurangi efek polusi udara, menurunkan temperatur ruang secara langsung, dimana dapat menjadi sebuah strategi terbaru dalam mengurangi efek dari fenomena Urban heat island, diperlukannya sebuah pemahaman dan penerapan Teknologi terbaru berupa Vertikal Garden ini untuk lebih memahami teknologi ini.

Perubahan dari gaya hidup urban merupakan salah satu sebab dari adanya teknologi ini dimana masyarakat urban dengan pola tinggal yang berubah secara vertikal dan kebutuhan

berkebun secara vertikal merupakan salah satu upaya dalam mengganti kebutuhan berkebun secara horisontal yang membutuhkan lahan lebih besar.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Definisi Teknologi Vertical Garden dan perkembanganya.

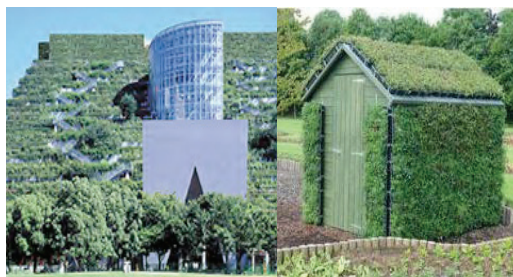
Vertikal garden atau bisa di definisikan sebagai dinding vegetasi, fasad hijau, vegetasi vertikal dan sering dikenal sebagai green wall merupakan salah satu teknologi desain yang dikenal luas pada 1994 melalui karya-karya ahli botani Prancis, Patrick Blanc.

"The Vertical Garden allows man to re-create a living system very similar to natural environments. It's a way to add nature to places where man once removed it. Thanks to botanical knowledge, it's possible to display natural-looking plant landscapes even though they are man-made." (Blanc, 2008)

Menurut Blanc vertikal garden merupakan ekosistem buatan manusia (*gambar 2*) yang menyerupai ekosistem asli dari vertikal garden yang berbentuk tanaman rambat yang menutup permukaan batu, tebing maupun karang (*gambar 1*).



Gambar 1.



Gambar 2.

Sedangkan menurut Monica E. Kuhn dan Brad Bass adalah :

"vertical garden is used to define the growing of plants on, up, or against the facade of a building. Strategies for vertical garden development include: planting .in the ground. at grade; planting in planter boxes (at grade, attached to walls, on window ledges, balcony rails and as part of horizontal and vertical sun screens over windows, doors and glazed areas); and planting in a vertical hydroponic system." *Monica E. Kuhn dan Brad Bass (1999)*

Menurut riset mereka yang berjudul : "*Benefits, Barriers & Opportunities for Green Roof and Vertical Garden Technology*" mereka memaparkan vertikal garden merupakan cara dan sistem untuk menumbuhkan tanaman secara vertikal, strategi ini terdiri dari : penanaman secara hidroponik.

### Jenis-jenis dari Vertical Garden

Menurut *Randy Sharp (2007)* ada dua jenis Vertical Garden menurut tingkat perawatanya:

- **Green facade**

Merupakan fasad atau permukaan yang ditutupi oleh vegetasi rambat yang tumbuh dengan sendirinya, fasad ini bukan media tumbuh hanya media rambatan bagi vegetasi, biasanya tanaman rambat ini tumbuh di permukaan tanah secara horisontal kemudian merambat secara vertikal, green fasade lebih mudah dalam hal perawatan karena tidak memerlukan media dan alat-alat khusus untuk tumbuh.



Gambar 4.

- **Living wall**

Living wall merupakan teknologi terbaru dalam perkembangan Vertical Garden dimana telah dikembangkan instalasi pemasangan berupa media panel tanam secara vertikal, dari segi perawatan dan pemasangan sedikit lebih mahal.

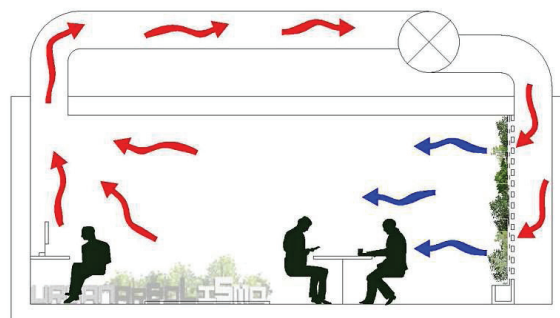


Gambar 5.

Sedangkan menurut *Alejandro Fernández Ibáñez (2010)* selain green facade dan Living wall ada jenis teknologi baru yang di sebut:

- **Active wall**

Merupakan sistem dinding dengan fungsi menurunkan panas dan suhu ruang melalui sistem dinding aktif, yang dapat mengontrol panas dan temperatur bangunan.



Gambar 6.

- **Passive wall**

Merupakan dinding kaku yang biasa dan terdiri dari partikel padat. Manfaat dan pengaruh pada lingkungan Fungsi dan manfaat vertikal garden.

Menurut *Stuart Tyler-Fytogreen* yang merupakan salah satu ahli green design Australia berpendapat bahwa fungsi dan manfaat dari vertikal garden meliputi :



Chart 1.

### Manfaat dari Vertical Garden

Manfaat secara finansial:

- Menaikan harga jual bangunan
- Mengurangi energi pendingin
- Menaikan energi solar

Manfaat lingkungan

- Mendinginkan kawasan
- Menyediakan filter air hujan
- Mereduksi penggunaan energi
- Habitat bagi burung dan serangga

Manfaat sosial

- Insulasi akustik
- View yang bagus
- Memberikan nuansa alam bagi hidup
- Estetika

Sedangkan menurut Monica E. Kuhn dan Brad Bass dalam riset mereka *“Benefits, Barriers and Opportunities for Green Roof and Vertical Garden Technology”* memaparkan peran Vertical garden dan Green Roof pada lingkungan adalah:

- Memperbaiki kualitas udara.
- Vertikal garden akan menyaring pergerakan debu dan partikel kotor agar tidak masuk ke dalam bangunan.
- Menyerap polusi. Baik untuk manusia yang terkena asma, hal ini disebabkan Vertical garden yang menyerap partikel kotor dan menyaring debu.
- Mendinginkan ruang dengan menurunkan temperatur.

### Sustainability

*Sustainability* dapat diartikan sebagai *“the continuity of natural environment and natural resources”*. *Sustainability* juga berarti suatu pemahaman yang lebih dekat terhadap konsep ekosistem sebelum menghubungkan suatu desain arsitektur dengan lingkungannya, sehingga dapat ditelaah faktor-faktor menuju suatu keadaan lingkungan bumi dan sumber

dayanya yang tetap berkelanjutan kualitas daya dukungnya bagi manusia di masa datang (Wiseso, 2000).

Arsitektur berkelanjutan memiliki banyak pengertian dari berbagai pihak. Beberapa diantaranya adalah pengertian yang dikutip dari buku James Steele, Sustainable Architecture adalah, "Arsitektur yang memenuhi kebutuhan saat ini, tanpa membahayakan kemampuan generasi mendatang, dalam memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Kebutuhan itu berbeda dari satu masyarakat ke masyarakat lain, dari satu kawasan ke kawasan lain dan paling baik bila ditentukan oleh masyarakat terkait." (<http://rizkilesus.wordpress.com>).

### 3. METODOLOGI

Metode yang digunakan yaitu dengan membandingkan studi kasus dari penggunaan teknologi vertical garden yang ada di Indonesia dengan yang ada di Negara lain. Mulai dari perbedaan kondisi iklim di suatu Negara, tingkat pendapatan masyarakat, dukungan pemerintah terkait dengan lingkungan sustainable serta isu yang melatar belakangi penggunaan vertical garden di suatu Negara.

Pembahasan pada paper ini bersifat deskriptif berdasarkan artikel/jurnal serta literatur yang dikumpulkan sebagai data untuk membahas penggunaan teknologi vertical garden di Indonesia.



Chart 2. Metodologi Penelitian

### 4. PEMBAHASAN dan STUDI KASUS

#### Penerapan Vertical Garden di negara lain.

Penerapan vertical garden di negara lain berkembang dengan baik dimana vertical garden diterapkan di bangunan komersial yang membutuhkan lahan berkebun dan areal hijau secara horisontal tetapi karena keterbatasan lahan dan bangunan vertikal maka penggunaan vertical garden sebagai salah satu penyelesaian masalah untuk kebutuhan ruang hijau.



### **Greenscreen Panels on Garage Facade Houston**

Merupakan bangunan yang di peruntukan tempat parkir dengan 6 lantai di Houston



**Gambar 7.**

Instalasi Vertical Garden ini menggunakan sistem G-sky (*gambar 15-17*) dengan moduler berupa box rangka besi yang di pasang di bukaan kolom dan balok bangunan, selain sebagai secondary skin yang mampu mendinginkan suhu ruang, dapat menurunkan emisi co2 yang dikeluarkan kendaraan dan menyerap panas dari kendaraan



**Gambar 8.**

### **Parabienta from Shimizu Corp.**

Parabienta adalah salah satu teknologi vertical garden di jepang yang di kembangkan oleh Shimizu Crop sebuah perusahaan konstruksi yang juga di kembangkan oleh Minoru Industrial Co, sebuah perusahaan peralatan agrikultur yang terkenal di jepang.



**Gambar 9.**

### **Keterkaitan vertical garden terhadap sustainable dan lifestyle urban.**

Keterbatasan lahan hijau di perkotaan besar khususnya seperti Houston dan jepang merupakan kota besar dengan tingkat kepadatan yang sangat tinggi dimana ruang hijau diperlukan tidak lagi secara horisontal, perubahan gaya hidup masyarakat dengan kebutuhan lahan parkir secara Horisontal tidak lagi diberlakukan di kota-kota besar seperti Houston, parkir vertikal merupakan salah satu imbas dari lifestyle masyarakat urban yang

berubah karena keterbatasan lahan parkir, padahal kendaraan bermotor dan mobil mengeluarkan energi panas terbesar dalam bangunan, ruang dalam garasi umum akan lebih cepat panas dengan adanya pelepasan kalor dari energi panas kendaraan bermotor dan manusia, dengan Vertical garden pada bangunan garage di Houston ini, terbukti mampu memberikan kenyamanan dari segi estetika maupun kenyamanan thermal, dimana energi panas, polusi dan partikel debu kotor di serap oleh vegetasi Vertical Garden.

#### **Penerapan Vertical Garden di Indonesia.**

Penggunaan teknologi vertical garden di Indonesia masih sangat terganjal dengan tingginya biaya yang disebabkan media tanam yang masih di impor. di beberapa kota besar di Indonesia sudah terlihat penggunaan teknologi vertical garden pada bangunan, sebut saja kota Jakarta dan Bandung, yang pada dasarnya memiliki kepadatan yang cukup tinggi dengan lahan yang semakin sedikit, dan banyaknya bangunan industri serta transportasi yang menyumbangkan emisi CO<sub>2</sub>, ditambah lagi penggunaan material-material bangunan dan jalan yang merupakan kolektor panas menjadikan kedua kota ini memiliki lingkungan yang panas.

#### **Mandarin Oriental Hotel Jakarta**

Mandarin Oriental Jakarta adalah salah satu dari 5 hotel mewah berbintang di Jakarta. Mandarin Oriental Hotel ini terletak di Jalan MH Thamrin di jantung bisnis Jakarta, pemerintah dan gedung diplomatik, Hotel ini melakukan renovasi dengan memberikan sentuhan yang berbeda di area kolam renang, yaitu membuat sebuah vertical garden atau green wall pada satu sisi dinding ditepi kolam renang yang selama ini merupakan dinding beton masif (*gambar 9*).



**Gambar 9.**

#### **Origin House & Kitchen – Bandung**

Origin house merupakan salah satu cafe yang menggunakan teknologi vertical garden yang berlokasi di Jl. Sumatra 21 Bandung. Bangunan cafe ini berkonsep cafe taman horizontal namun karena keterbatasan lahan yang ada membuat kafe ini menggunakan konsep vertikal garden dengan sistem modular yang ditempatkan pada dinding interior cafe tersebut.





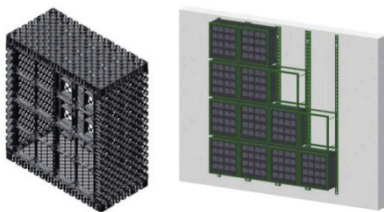
Gambar 10.



Gambar 11.

### Instalasi

VGM (Vertical Greening Module), merupakan sebuah sistem untuk taman vertikal yang terbuat dari box-box plastik yang dirangkai diatas rel dan setiap box diisi dengan tanaman yang disesuaikan dengan lingkungan sekitarnya sehingga terlihat asri dan hijau (*gambar 19 & 21*). Sistem ini mirip dengan sistem yang di kembangkan oleh G-sky terdiri dari modul kotak terbuat dari rangka besi yang di tempelkan di dinding maupun rangka struktur bangunan.



Gambar 12.



Gambar 13.



Gambar 13.

### Keterkaitan vertical garden terhadap sustainable dan lifestyle urban.

Namun beberapa contoh bangunan yang menggunakan teknologi vertical garden di Indonesia seperti bukan ingin menyelesaikan masalah lingkungannya, namun lebih kepada *urban life style*. Bangunan yang menggunakan teknologi ini merupakan bangunan komersil. Hal seperti ini wajar terjadi, dimana dengan rata-rata tingkat pendapatan yang rendah masyarakat Indonesia belum mampu untuk menggunakan teknologi yang begitu mahal, teknologi yang hanya mampu digunakan oleh kalangan menengah ke atas sebagai gaya hidup atau trend jaman. Dimana hanya menjadi trend berkebun yang berbeda bagi kalangan atas yang ingin memiliki taman dengan lahan yang terbatas namun kurang menyelesaikan masalah lingkungan yang sebenarnya berdampak pada siapa saja.

Penggunaan vertical garden mungkin dapat menjadi salah satu solusi bagi permasalahan lingkungan di kota dengan tingkat emisi yang tinggi apabila penggunaannya tepat dan biaya pemasangan yang terjangkau, sehingga dapat diterapkan oleh semua kalangan.

**Perbedaan penggunaan vertikal garden di Indonesia dengan yang ada diluar negeri.**

Perbedaan	Di Indonesia	Di Luar Negeri
Instalasi	VGM	G-sky, Parabienta
Tingkat Pendapatan Rata - rata	Rendah	Tinggi
Dukungan Pemerintah	Rendah	Tinggi
Trend	Urban life syle	Sustainable

Perbedaan yang ada pada penggunaan vertikal garden yang ada di Indonesia dengan yang ada di negara lain terkait dengan pendapatan suatu negara, sistem instalasi yang digunakan, dukungan dari pemerintah, tren yang terjadi dimasyarakat dimana hal hal tersebut berkaitan dengan pengguna dan biaya yang harus dikeluarkan dalam membangun vertikal garden.

Di indonesia sendiri masih sedikit masyarakat yang menggunakan teknologi ini dikarenakan biayanya yang relatif mahal dan pemakaiannya pun kebanyakan pada bangunan - bangunan komersil dikarenakan pendapatan masyarakat di Indonesia masih rendah. Peran serta pemerintah dalam mencanangkan konsep green desain masih belum terlaksana dengan baik sehingga masyarakat menganggap bahwa green desain kurang begitu berpengaruh pada kehidupan mereka yang berakibat perilaku masyarakat juga ikut berubah dimana rumah – rumah atau bangunan yang menggunakan konsep green desain hanyalah sebatas bangunan kelas atas dikarenakan biaya yang harus dikeluarkan cukup tinggi yang hal ini dilihat dari life style para pemakai dan penghuni bangunan tersebut, konsep green desain tidak lagi dipandang sebagai konsep sustainable yang diperuntukkan bagi semua kalangan.

## 5. KESIMPULAN

Bahwa penggunaan teknologi vertikal garden di Indonesia lebih kearah urban life syle dibandingkan dengan konsep sustainable dari vertikal garden itu sendiri dilihat dari pengguna teknologi vertikal garden tersebut. Pemasangan vertikal garden yang kurang tepat pada bangunan membuat bangunan tersebut bukan saja tidak sustainable namun dapat juga menurunkan kesehatan penghuninya. Terkait dengan iklim Indonesia yang tropis lembab, penempatan teknologi vertical garden pada bangunan harus lebih diperhatikan. Penempatan vertical garden yang kurang tepat bisa saja menyebabkan suatu lingkungan menjadi tidak sehat karena tingkat kelembaban ruang menjadi meningkat.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Sharp, Randy. "6 Things You Need to Know About Green Walls- 7/1/2007 – Building Design & Construction." Building Design Construction: Products Projects AIA Courses.Web.02Nov.2009.<<http://www.bdcnetwork.com/article/CA6459410.html>>.
2. Tyler, Stuart – Fytogreen "Socio-Biophysical and Economic Benefits of Vertical Gardens: The Australian Experience.
3. Monica E. Kuhn dan Brad Bass (1999) "Benefits, Barriers and Opportunities for Green Roof and Vertical Garden Technology"
4. Bass, Bradd; Bas Baskaran (2001) "Evaluating Rooftop and Vertical Gardens as an Adaptation Strategy for Urban Areas"
5. WISESO, BAYU RAHMAD (2000) "Menuju Desain yang Sadar Lingkungan dengan Konsep Sustainable Architecture:Sebuah Pendekatan Ekologi". Kilas Jurnal Arsitektur FTUI. Vol.2 No.1/Januari 2000.
6. <http://rizkilesus.wordpress.com/2010/04/05/konsep-arsitektur-berkelanjutan-sustainable-architecture/>

## **STUDI BATU ALAM DI INDONESIA**

### **Studi Kasus : Ketahanan Finishing Batu Alam Terhadap Kondisi Basah**

**Hakim Iskandar<sup>1)</sup>**

Universitas Tarumanagara Jakarta<sup>1)</sup>

E-mail : [hakimvd@hotmail.com](mailto:hakimvd@hotmail.com)<sup>1)</sup>

### **ABSTRACT**

*Since the beginning, natural rocks have been used by society especially in the field of architecture, from historical monuments like the candi/ a shrine, to empirical buildings such as the castle which has become a mega and firm structures till now. Natural stones have not disappeared from existence and still have a place in our hearts. We can see that natural stones give a new atmosphere, natural atmosphere, and are much more natural on structures. It's also seen from the many different types of structural design, natural stones are much more suitable always fitting and available in structures. However have we ever thought on how to take care of these natural stones, are these natural stones even suitable for all types of interior-exterior conditions, what about the correct finishing; these are some of the fundamental questions which are confusing for the beginners and even architects in deciding the correct type of rocks to be used for buildings What causes natural stones to be damaged, what causes the natural stones to have moss and fungus, even though some people may say that to have moss grown on it is much more natural, it is however damaging the natural rocks and causes the living condition to be unhealthy, causes bacteria and germs to thrive. A deeper introduction to natural rocks has to be planted into ourselves as a beginner or as an architect. Seeing that it's not wrong to choose natural stones materials and natural stones finishing as a part of space that is very important in our lives and evaluated from appearance, function which it offers, character which arises gives a uniqueness to the structure. Looking at these problems, we then classify natural stones according to its resistance to weather conditions especially water with a few experiments that gives a difference in water pressure towards the natural stones. The result of this experiment will be to know which type of natural rock is suitable for man-made environment endurance conditions*

### **1. PENDAHULUAN**

Indonesia dianugerahi ribuan jenis batu alam yang tersebar ke berbagai pelosok pulau Indonesia. Dulunya batu alam tersebut digunakan untuk perhiasan maupun untuk pembangunan. Kebanyakan batu alam yang digunakan untuk pembangunan telah ada dari zaman dulu, semenjak nenek moyang kita telah mengenal alat bantu untuk membantu dan melindungi dirinya. Paling awalnya orang zaman dulu menumpuk batu hingga membentuk suatu tempat berlindung dari hewan buas dan cuaca. Dan berkembang lagi dengan penyusunan dalam skala besar membentuk ruang yang digunakan untuk kegiatan khusus yaitu untuk membangun kerajaan, candi dan tempat pemujaan yang masih dapat dilihat sekarang. Seterusnya batu alam masih digunakan dalam pembangunan baik pada rumah-rumah zaman penjajahan Belanda dan Jepang maupun pada zaman sesudahnya yang menghiasi dinding bangunan.

Perkembangannya batu alam terus berkembang baik dalam penyusunan pola batu alam, ukuran batu alam yang dapat diatur dalam ukuran besar maupun ukuran kecil, dan dalam pemakaian batu alam telah umum digunakan oleh kalangan siapapun. Tetapi kita dari kalangan umum kurang begitu mengetahui tentang batu alam apa yang cocok untuk interior- eksterior dan batu apa yang cocok untuk daya tahan cuaca ekstrim yaitu terkena air dalam intensitas tinggi dan tekanan tinggi. Faktor tersebut merupakan aspek yang patut diperhatikan karena bila terjadi kesalahan maka batu alam akan menjadi rusak dan terkikis sehingga akan tumbuh jamur dan bakteri yang dapat merusak batu alam sendiri

dan merusak kesehatan lingkungan bangunan dan sekitarnya terutama kesehatan pengguna bangunan.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

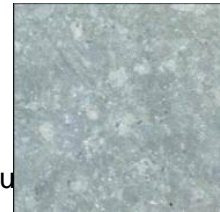
### Klasifikasi Batu Alam

#### A. Baligreen

Asal : Pacitan

Ciri :

- berwarna abu-abu kehijauan dengan corak putih, coklat, dan hijau
- Warna hijau akan lebih terlihat jika batu terkena air
- keras dan padat



#### B. Paliman RTA

Asal : Cirebon

Ciri :

- Permukaan depan kasar, permukaan belakang halus
- Berwarna krem dengan urat berwarna kuning kecoklatan
- Pori-pori besar



#### C. Javarosso

Asal : Tulungagung

Ciri :

- Berwarna merah dengan motif seperti marmer
- Keras dan padat seperti marmer

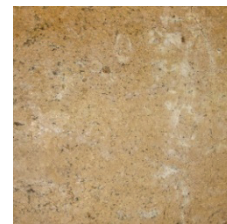


#### E. Pacitorosso

Asal : Tulungagung

Ciri :

- Berwarna kekuningan, ada pula berwarna kecoklatan
- Keras dan padat seperti marmer

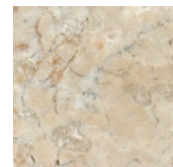


#### F. Marmer Putih

Asal : Tulungagung

Ciri :

- Berwarna Putih kekuningan, kadang-kadang disertai urat halus berwarna abu-abu
- keras dan getas hingga sulit untuk dibuat inshining rata



#### G. Paras Yogyakarta

Asal : Yogyakarta

Ciri :

- Berwarna krem tanpa alur

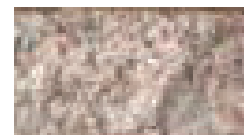


#### H. Kabumen RTA

Asal : Kabumen

Ciri :

- Warna kuning
- Mudah ditumbuhi lumut
- Lunak



**I. Andesit**

Asal : Tulungagung, Majalengka, Subang, Yogyakarta

Ciri :

- Berwarna abu-abu polos, abu-abu kehijauan, abu-abu kecoklatan atau abu-abu dengan bintik-bintik hitam
- Keras
- Tahan lumut
- Tahan gores

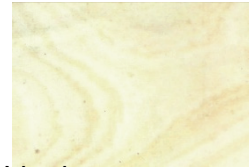


**J. Serat Jati**

Asal : Yogyakarta

Ciri :

- Berwarna coklat muda dengan urat berwarna coklat tua yang mirip dengan serat kayu jati
- Lunak
- Berpori-pori
- Menyerap air



**K. Doreng/ Serut**

Asal : Yogyakarta

Ciri :

- Permukaan kasar, berpori-pori
- Berwarna coklat muda dengan urat yang mirip dengan batu paliman
- ringan



**L. Kuning Sukabumi**

Asal : Sukabumi

Ciri :

- ada yang berwarna kuning, ada pula berwarna kehijauan
- memiliki alur coklat kekuningan
- ringan
- permukaan halus
- berpori padat



**M. Candi**

Asal : Mutilan, Jawa Tengah

Ciri :

- keras
- berpori-pori sehingga sangat memakan coating
- tahan lumut
- berwarna abu-abu gelap
- ada yang bertekstur halus dan berpori kecil, ada pula yang bertekstur agak kasar dan berpori besar



**N. Merah Banjar (Royal Red)**

Asal : Banjarnagara

Ciri :

- Berwarna merah marun dengan corak batik
- menyerap air
- Lunak
- Berpori-pori





### O. Hijau Sukabumi

Asal : Sukabumi

Ciri :

- Keras dan padat
- Mengandung ziotin sehingga dipakai untuk kolam renang



## Finishing Batu Alam

### • Batu Alam Sendiri (Inherent)

#### A. Alur (Stonker)

Batu rata mesin atau rata bakar yang diolah lagi sehingga membentuk alur tertentu. Jenis batuan yang biasa dijadikan batu alur adalah candi, andesit, baligreen, dan pacitoroso.

#### B. Rata Alam(RTA)

Batu rata alam adalah batuan yang cara pengolahannya dilakukan dengan cara dipancir(dipahat permukaannya dan dibiarkan patah). Akibat panciran tersebut, batu akan patah sendirinya dan menghasilkan tekstur yang kasar. Karena dengan sendirinya permukaan batu rata alam tampak alami.

#### C. Rata Bakar

Batu rata mesin atau rata alam disemprot dengan api sehingga permukaan yang timbul bintik-bintik hitam dan mengkilat seperti kristal.

#### D. Rata Mesin (RTM)

Yang disebut rata mesin adalah batu yang dipotong menggunakan mesin sehingga permukaannya rata. Batu ini memiliki ciri khas, yakni terdapat bekas potongan mesin yang berbentuk seperti kipas.

#### E. Poles (polished)

Pada finishing poles, batu dipotong menggunakan mesin, kemudian dipoles dengan menggunakan mesin poles. Hasilnya, permukaan batu akan terasa lebih halus, licin, dan tampak mengkilat.

#### F. Semipoles (honed)

Untuk semi poles, proses yang dilakukan sama dengan peles, yakni batu dipotong dan dipoles dengan mesin. Bedanya, batu poles pada mesin poles lebih sedikit hingga permukaan batu tidak selicin batu yang dipoles.

### Contoh :

#### Batu Andesit



Bt. Andesit RTA Bintik Alur Lurus



Bt. Andesit Bakar



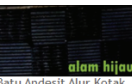
Batu Andesit Alur Kotak



Batu Andesit RTA Bintik Susun Sirih

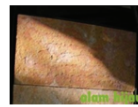


Batu Andesit Alur Acak



Batu Andesit Alur Kotak

#### Batu Marmer

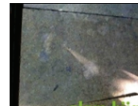


Batu Marmer Bakar



Batu Marmer Bakar Alur Acak

#### Batu Bali Green



Batu Bali Green/Bt. BG



Batu Bali Green Alur Acak

### • Coating

#### A. Coating yang sifatnya bening ( clear coating )

Membentuk lapisan film di atas permukaan batu alam dan membuat batu alam terlihat basah



## B. Coating yang tidak membentuk lapisan film di atas permukaan batu alam/ penetrasi finish

Batu alam akan tetap terlihat alami dan tidak terlihat seperti diberi lapisan film, lapisan ini juga berfungsi sebagai water repellent sehingga air mudah tergelincir diatas permukaan batu.

### • Kerusakan Batu Alam

Ada 2 jenis hama yang biasanya menyerang batu alam yakni lumut dan jamur(yang berwarna hitam). Lumut biasanya tumbuh didaerah lembab namun terkena matahari. Namun kebalikannya, jamur hidup di tempat lembab yang tidak terkena cahaya matahari.

#### Penyebab terjadinya jamur dan lumut

Menurut Sunardi Leimatika (Architectural Paint Product Manager PT Propan Raya), kelembapan menyebabkan batu mengandung air. Air ini akan bersatu dengan debu dari luar sehingga timbulah media tempat tumbuh jamur dan lumut.



Hal ini dapat dicegah dengan 2 cara yaitu:

#### 1. Pencegahan dari dalam

Pencegahan dari dalam, selain mencegah kelembapan juga berguna mencegah garam alkali keluar ke permukaan batu dan menyebabkan timbulnya bercak putih pada batu.

Garam alkali timbul karena semen berinteraksi dengan air. Karena itu, yang harus dilakukan adalah mencegah air menyusup dan merembes ke dalam tembok dari sisi manapun. Hal ini dapat diusahakan dengan cara memplester semua bagian yang terbuka.

#### 2. Pencegahan dari luar

Dilakukan dengan cara memberi lapisan khusus atau dengan cara memberi lapisan coating khusus untuk batu alam. Coating ini mencegah air masuk kedalam batu alam sehingga batu menjadi kering dan tidak lembab.

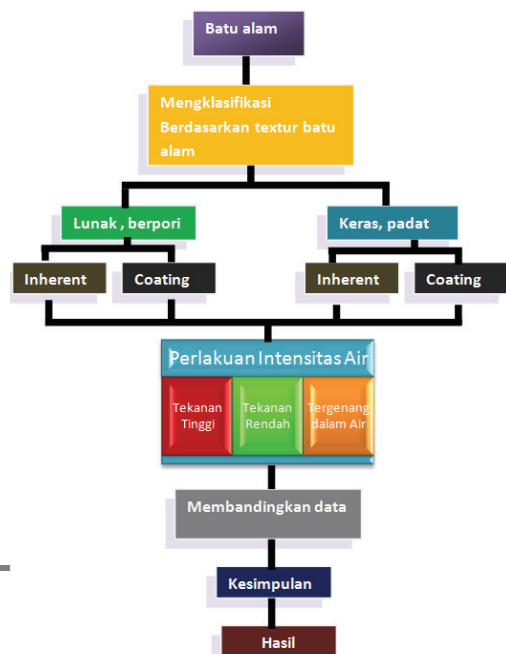
Pada dasarnya terdapat dua jenis coating batu alam yaitu coating yang sifatnya bening ( clear coating ) dan coating yang tidak membentuk lapisan film di atas permukaan batu alam/ penetrasi finish

## 2. METODE PEMBAHASAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui jenis klasifikasi batu alam yang sesuai dengan kondisi tropis yang lembab dan basah adalah sebagai berikut:

## 3. PEMBAHASAN DAN HASIL

Batu alam dapat dalam pembahasan ini diklasifikasi menjadi 2 bagian utama yaitu batu alam dengan karakteristik lunak-berpori dan keras-padat. Klasifikasi ini merupakan hal yang paling penting untuk mengetahui pembagian paling dasar dari batu alam sehingga dapat



diketahui daya tahan batu alam itu sendiri terhadap ketahanan kondisi basah.

JENIS BATU ALAM	KARAKTER	
	Lunak	Keras/padat
Balligreen		✓
Paliman		✓ (halus)
Javarosso		✓
Pacitorosso		✓

JENIS BATU ALAM	KARAKTER	
	Lunak	Keras/padat
Marmer Putih		✓ (halus)
Paras Yogyakarta		✓ (lunak)
Kabumen		✓ (lunak)
Andesit		✓

JENIS BATU ALAM	KARAKTER	
	Lunak	Keras/padat
Serat Jati		✓ (berpori)
Doreng/ Serut		✓
Kuning Sukabumi		✓
Candi		✓

JENIS BATU ALAM	KARAKTER	
	Lunak	Keras/padat
Merah Banjar		✓ (lunak)
Hijau Sukabumi		✓

Kondisi yang menjadi patokan dalam keberhasilan penentuan pembahasan ini adalah terhadap tingkat tekanan air dan kelembapan air. Karena dalam hal ini kita berada dalam kawasan tropis dengan keadaan kondisi yang ekstrim. Jadi, kondisi sangat menentukan dalam ketahan suatu materi terutama tingkat kondisi basah yang tinggi. Melihat ini kondisi basah yang akan diamati adalah berdasarkan tingkat tekanan air. Dalam hal ini di batasi menjadi 3 hal yaitu:

1. Tingkat Daya Tekan Air Tinggi

merupakan kondisi dimana batu alam akan mengalami perlakuan terkena air hujan secara langsung dengan kondisi tegak lurus atau hampir  $90^\circ$  dimana tingkat daya tekanan air langsung mengenai objek. Hal ini dilakukan karena bila daya tekan air yang langsung mengenai batu alam memiliki tingkat aus yang lebih tinggi .

2. Tingkat Daya Tekan Air Rendah

merupakan kondisi dimana batu alam akan mengalami perlakuan terkena air hujan secara tidak langsung dengan kondisi miring terhadap arah datangnya air hujan dimana menyebabkan hanya mengalir di atas permukaan air sehingga tekanan air dalam hal ini dikategorikan rendah dan tingkat aus yang kecil.

3. Tenggelam dalam air

Kondisi dimana batu alam akan mengalami perlakuan ditenggelamkan dalam air sehingga seluruh permukaan batu alam mengalami hubungan langsung terhadap air. Hal ini mempengaruhi seberapa kuat tingkat ketahanan apabila terkena emulsi secara non-stop.

### BATU ALAM KARAKTER LUNAK-BERPORI

Batu alam ini memiliki kekuatan ketahanan terhadap air yang rendah karena dari batu alamnya sendiri tidak memiliki kemampuan menahan lajunya air masuk kedalam batu alam yaitu dengan sifat utamanya yang berpori-pori tinggi. Sifat lunak dari batu alam juga menyebabkan batu alam mudah aus bila terkena tekanan tinggi maupun tekanan kecil. Dengan karakter lunak(mudah terpotong) dan berpori-pori tinggi menyebabkan batu ini kurang cocok bila dikategorikan terkena emulsi tingkat basah yang tinggi atau terkena langsung terhadap kondisi cuaca. Penerapan batu alam dalam ruang bangunan sangat cocok bila dimasukkan dalam elemen dinding dalam bangunan, ornamen furniture maupun ornamen interior bangunan, dan lantai interior bangunan.

### BATU ALAM KARAKTER KERAS- PADAT

Kategori batu alam ini memiliki kekuatan ketahanan tinggi terhadap kondisi cuaca basah. Kemampuan batu alamnya sendiri memiliki kemampuan untuk menahan masuknya air kedalam batu alam dengan sifat utama batu alam yang keras. Sifat padat dari batu alam juga mempengaruhi komposisi rongga pada batu alamnya kecil sehingga menyebabkan air susah untuk masuk/ meresap kedalam batu alam. Kategori batu alam

yang keras-padat batu alam ini sangat cocok bila diterapkan pada elemen dinding luar bangunan dan lantai luar bangunan.

### **FINISHING-INHERENT**

Merupakan perlakuan cara memberikan efek tersendiri pada batu alam tanpa memberikan lapisan terluar. Maksudnya adalah batu alam yang dibentuk sesuai keinginan dengan diberi beberapa perlakuan khusus dengan karakteristik batu alam itu sendiri.

Beberapa sistem-inherent dan efek terhadap ketahanan pada batu alam yaitu:

**1. Alur (Stonker)**

Batu alam yang mengalami proses sistem rata mesin atau rata bakar yang kemudian diolah lagi sehingga membentuk alur tertentu.

Ketahanan dari batu alam ini tergantung dari proses finishing pada karakter batu alam dan bentuk pola alur. Dengan karakter batu alam yang keras-padat batu alam akan dapat membantu memberikan bentuk yang lebih indah dan dari segi ketahanan tidak memberikan efek yang begitu besar.

Sedangkan karakter batu alam yang lunak-berpori kurang begitu memberi efek ketahanan yang begitu besar malah akan semakin membuat alur masuk air yang semakin banyak karena bentuk alur yang ada pada batu alam

**2. Rata Alam (RTA)**

Batuan yang pengolahannya dengan cara permukaan batu alam di patah sehingga membentuk tekstur yang kasar dan tampak visual yang lebih alami.

Ketahanan dari finishing ini adalah kurang begitu mendukung pada batu alam yang memiliki karakter lunak-berpori karena akan menambah alur masuk air kedalam batu alam.

**3. Rata Bakar**

Batu alam yang mengalami perlakuan disemprot dengan api sehingga permukaan yang timbul bintik-bintik hitam dan mengkilat seperti kristal.

Ketahanan dari finishing ini memberikan tambahan kekuatan dari batu alam sendiri karena permukaan batu alam akan menjadi keras dan pori-pori yang ada pada permukaan batu alam akan menutup. Tetapi untuk batu dengan pori-pori besar tidak dapat difinishing dengan metode ini.

**4. Rata Mesin (RTM)**

Batu yang dipotong menggunakan mesin sehingga permukaannya rata.

Finishing batu alam ini tidak memberikan efek ketahanan batu alam karena hanya membuat permukaan batu alam menjadi rata. Tetapi bila diberi proses finising inherent maka akan menambah ketahanan batu alam.

**5. Poles (polished)**

Proses dimana batu dipotong menggunakan mesin, kemudian dipoles dengan menggunakan mesin poles yang menghasilkan permukaan yang licin dan halus.

Ketahanan dari finishing batu alam ini memberikan lapisan yang akan menutup pori pada batu alam tetapi bila tidak sering dipoles pori-pori batu alam akan terbuka lagi.

**6. Semipoles (honed)**

Sama seperti proses poles tetapi waktu polesnya lebih sedikit sehingga permukaan batu tidak selicin batu yang dipoles.

Dari segi ketahanan memiliki daya tahan yang rendah dibanding sistem poles karena sistem poles pada batu alam ini sedikit.

Sistem inherent ini memberikan efek varian terhadap ketahanan batu alam sendiri. Karena tiap finishing inherent batu alam memiliki ketahanan yang berbeda beda sesuai dengan karakter batu alam.

### FINISHING-COATING

Coating memberikan lapisan luar lagi pada batu alam sehingga, yang menyebabkan ketahanan terhadap kondisi basah maupun panas bukanlah batu alam sendiri. Sistem coating sendiri membantu ketahanan batu alam yang memiliki kekurangan daya tahan terhadap kondisi cuaca ekstrim atau menambah kekuatan batu alam. Hal yang menjadi perhatian khusus dalam hal ini adalah ketahanan coating pada batu alam karena apabila lapisan coating ini rusak maka perlindungan terhadap ketahanan batu alam berkurang. Bila diterapkan sistem coating pada batu alam yang memiliki lapisan berpori-lunak maka ketahanan terhadap cuaca meningkat tetapi bila lapisan luarnya rusak maka batu alam ini tidak dapat menahan emulsi dari luar lagi dan dapat menimbulkan batu alam menjadi berjamur dan timbul bakteri.

### PENERAPAN PADA ELEMEN BANGUNAN

JENIS BATU ALAM	Dinding Eksterior	Dinding Interior	Lantai	Ornamen
Baligreen	✓		✓	
Paliman		✓	✓	
Javarosso	✓			
Pacitorosso		✓	✓	
Marmer Putih			✓	✓

JENIS BATU ALAM	Dinding Eksterior	Dinding Interior	Lantai	Ornamen
Paras Yogyakarta		✓		✓
Kabumen		✓		
Andesit	✓		✓	✓
Serat Jati		✓		

JENIS BATU ALAM	Dinding Eksterior	Dinding Interior	Lantai	Ornamen
Doreng/Serut		✓	✓	
Kuning Sukabumi		✓		
Candi		✓	✓	
Merah Banjar				✓
Hijau Sukabumi	✓			

### 4. KESIMPULAN

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa batu alam memiliki karakteristik yang berbeda-beda terhadap ketahanan kondisi basah yang berbeda-beda. Karakteristik tersebut dapat dikategorikan menjadi 2 bagian yaitu karakter batu alam keras-padat dan lunak-berpori. Karakter keras-padat dapat digunakan untuk elemen eksterior bangunan sedangkan karakter lunak-berpori digunakan untuk elemen interior dan ornamen bangunan. Finishing batu alam terdiri dari sistem inherent dan sistem coating. Dimana finishing inherent ditentukan berdasarkan karakter ketahanan batu alam itu sendiri sedangkan sistem coating merupakan lapisan lagi diatas batu alam yang memberikan fungsi perlindungan tambahan terhadap batu alam dengan berbagai karakteristik batu alam.

### 5. DAFTAR PUSTAKA

1. "Batu Alam Eksterior. Interior. Taman", Redaksi Rumah oleh Izza Soraya
2. Istalastu, "Batu Alam(Material)" (<http://istanalangit.com/2011/04/batu-alam-material/>, diakses pada tanggal: 30 April 2011)
3. Alamanda, "Batu Alam" (<http://www.citraindahrumahku.com/batu-alam/>, diakses pada tanggal 30 April 2011)
4. Sirat Ston, "Batu Alam Indonesia" (<http://siratstone.blogspot.com/2011/02/batu-alam-indonesia.html>, diakses pada tanggal 30 April 2011)
5. Berge, Bjorn, the ecology of building materials 2nd ed.

-----

## TAMAN DALAM RUMAH

### Studi Kasus : Penelitian Terhadap Kebutuhan Jenis Tanaman Bromelia Pada Taman Dalam Rumah Tinggal

Irene Maya Salim  
Jurusan Arsitektur  
Universitas Tarumanagara  
E-mail : [maya.salim@hotmail.com](mailto:maya.salim@hotmail.com)

#### ABSTRACT

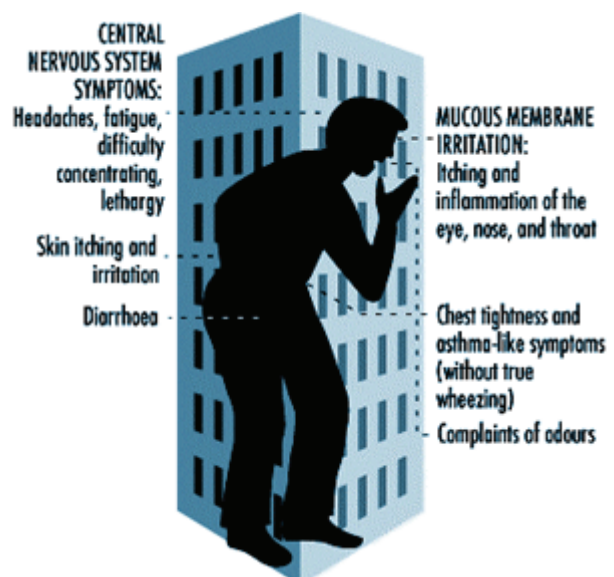
*Greenery, which is a vital element in a landed house, became more popular nowadays due to the latest issue of green lifestyle, especially in urban areas. This paper describes the needs and challenges of having greenery in a landed house, especially the Bromeliads kind. The challenge could be described as the required tools, placement, air circulation, temperature, and sunlight. The methods that used in the research was literature study. Results between each case study about the needs and challenge of having Bromelia kind of greenery in a landed house was compared and analyzed then the results was Bromelia kind of greenery could be placed everywhere in a house, not just in an open space, such as backyard or inner courtyard but in a closed space as well, such as dining room or parlor.*

**Keywords:** green, sustainable, greenery, inner courtyard, Bromelia, placement, temperature, sunlight.

#### 1. PENDAHULUAN

Penghijauan menjadi populer saat ini, khususnya karena maraknya isu *green lifestyle* yang sedang diterapkan dalam kehidupan kita sehari-hari. Salah satu hal yang membuat penghijauan menjadi penting adalah pembangunan fisik yang pesat berupa bangunan-bangunan gedung pencakar langit dan rumah-rumah megah sebagai perkantoran, penginapan/hotel, pusat perbelanjaan, serta toko di kota-kota besar didominasi dengan bangunan beton yang memberi kesan keras, kaku, tampak yang hampir beragam, dan kurang alamiah. Dampak yang ditimbulkan sering kurang menyenangkan dan dapat menimbulkan gejala sakit yang disebut *sick building syndrome* (SBS) oleh para ahli kesehatan, seperti pening, mata pedas dan berair, cepat timbul rasa letih serta mudah jenuh (seperti pada gambar disamping). Hal ini dapat dikurangi dengan menambahkan elemen tanaman diluar maupun didalam bangunan.

Peranan tanaman *indoor* (tanaman hias dalam ruangan) semakin lama semakin dibutuhkan di kota-kota besar karena dapat memperindah ruangan sekaligus menciptakan kesegaran, kenyamanan, mencegah timbulnya penyakit dan mereduksi polusi. Secara psikologis dengan memajang tanaman hias di sela-sela ruangan dapat menciptakan ketenteraman dan kejernihan pikiran. Salah satu tanaman *indoor* yang





cukup populer adalah Bromelia.

Tujuan dibuatnya penelitian ini agar dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai tanaman *indoor*, khususnya tanaman jenis Bromelia, faktor-faktor yang dibutuhkan, keuntungan, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari agar mengurangi tingkat stress dan meningkatkan kualitas hidup manusia dan lingkungan sekitar.

## 2. TANAMAN INDOOR

### Taman dalam Rumah

Di dalam rumah, biasanya taman indoor terletak di belakang rumah dengan *skylight* dan void (seperti gambar disamping). Taman indoor biasanya dibuat karena lahan rumah yang terbatas. Beberapa keuntungan yang didapatkan dari taman dalam rumah yaitu meningkatkan keindahan alami dari dalam rumah seolah-olah menyatu dengan alam, memudahkan pengawasan hewan peliharaan yang ditempatkan di taman tersebut, menghasilkan udara bersih, dan sebagainya. Umumnya, orang tidak memelihara tanaman di dalam ruang karena kesulitan dalam pemeliharanya, khususnya di Jakarta yang banyak polusi dan debu, sehingga tercipta taman indoor. Namun taman indoor yang dimaksud disini adalah taman dalam ruang yaitu rangkaian dari berbagai jenis tanaman *indoor* yang ditanam di dalam pot dan ditata sedemikian rupa pada suatu sudut ruangan agar tampak lebih indah, asri dan segar. Sebagian besar tanaman yang dipajang sebagai tanaman *indoor* ditanam dalam pot.



### Faktor-faktor yang Dibutuhkan Tanaman Indoor

Beberapa faktor dibutuhkan untuk memperoleh tanaman yang menawan dalam pot, misalnya pot yang digunakan sebagai wadah untuk pertumbuhan tanaman sesuai dengan karakter tanaman, media tanam sebagai sarana penyedia zat makanan, tempat berdirinya tanaman, cahaya yang didapat tanaman, pengudaraan serta temperatur yang dibutuhkan.



Wadah yang digunakan untuk meletakkan tanaman indoor dapat terbuat dari tanah liat, semen campur pasir, kaca, besi, plastik, atau keramik, namun yang terpenting adalah pot tersebut harus dapat memperlancar sirkulasi air yang disiram pada tanaman. Keserasian pot dan tanaman menjadi salah satu faktor penting juga yang harus diperhatikan karena mempengaruhi estetika ketika tanaman dipajang dalam ruangan, karena itu warna, tekstur, bentuk dan ukuran pot disesuaikan dengan ukuran dan jenis tanaman. Media tanam untuk tanaman *indoor* biasanya adalah tanah karena dapat memasok unsur hara (zat gizi dalam tanah) yang sangat diperlukan tanaman dan mampu dengan cepat menguraikan air siraman agar akar tanaman dapat bernapas dan tidak mudah busuk karena tergenang oleh air.

Cahaya sangatlah dibutuhkan tanaman untuk melakukan proses fotosintesis yang berguna untuk pertumbuhan tanaman. Meskipun tanaman *indoor* mampu beradaptasi untuk tumbuh di dalam rumah, tanaman ini tetap membutuhkan pencahayaan yang memadai. Bila kekurangan cahaya, tanaman lama-kelamaan akan kehabisan energi untuk hidup. Untuk mengukur cahaya dapat menggunakan alat ukur khusus seperti *lightmeter*. Jumlah cahaya diukur dalam satuan *foot-candles* (ft-c).

Pencahayaan tanaman *indoor* diklasifikasikan berdasarkan areal cahaya sebagai berikut :

- Tanpa cahaya (menggunakan pencahayaan buatan)
- Rendah (minimum 100 ft-c)
- Sedang (minimum 100 s.d. 150 ft-c)
- Tinggi (minimum 150 s.d. 1000 ft-c)
- Sangat tinggi (minimum 1000 ft-c)

Pencahayaan di dalam rumah pada umumnya kurang dari 100 ft-c, kontras dengan cahaya di luar yang bisa mencapai 10.000 ft-c. Perhatikan penempatan tanaman di didalam rumah, sinar matahari yang terlalu kuat dapat merusak tanaman *indoor* sehingga dapat membuat daun seperti terbakar, sedangkan sinar yang terlalu lemah dapat membuat daun tumbuh abnormal dan pucat, bahkan mati. Biasanya, tanaman didalam rumah diletakkan di dekat jendela, sehingga memungkinkan mendapat sinar matahari *indirect*, terjadi sirkulasi udara, dan mudah mengontrol hama dan penyakit tanaman karena terisolasi dari lingkungan luar.

Dalam pembuatan taman dalam ruang, suhu udara dan kelembaban didalam ruang yang digunakan juga harus diperhatikan, kisaran suhu tertentu untuk pertumbuhan tanaman yang optimal adalah 20-25 derajat Celsius. Jangan meletakkan tanaman di dekat sumber panas seperti perapian, ataupun langsung terkena AC (*Air Conditioner*).

Ventilasi udara dan aliran juga harus diperhitungkan dalam merancang untuk merancang suatu taman dalam rumah, hal ini akan melindungi tanaman tidak akan cepat rusak dan meringankan beban perawatan tanaman. Masalah yang muncul saat sirkulasi udara tidak baik adalah tanaman akan kekeringan dan mengalami perlukaan karena pengaruh hembusan udara yang panas, tanaman akan menderita karena pengaruh udara dingin yang masuk kedalam ruangan.

### **3. MASALAH-MASALAH PADA TANAMAN INDOOR**

Terdapat beberapa masalah pada tanaman indoor, pada umumnya masalah pada tanaman indoor adalah kelebihan air yang akan mengakibatkan pembusukan. Umumnya masalah tersebut dapat dideteksi secara fisik. Tanaman yang bermasalah akan terlihat tumbuh tidak menarik, cacat dan kusam.

Berikut ini masalah yang dapat diamati langsung beserta akibatnya :

- Tanaman kekurangan cahaya sehingga tumbuh dengan batang yang lebih tinggi, lebih pucat, lemah, dan pada tanaman berbunga akan gagal berbunga atau jarang sekali berbunga. Solusi yang dapat ditawarkan adalah memindahkan tanaman ke area yang lebih terang.
- Kerontokan pada daun. Secara garis besar dapat dikategorikan menjadi 2, yaitu rontok gradual dan rontok sekaligus yang biasa diakibatkan oleh perubahan lingkungan. Solusinya adalah memindahkan tanaman ke tempat yang lebih terang dan periksa pengakarannya.
- Kurangnya pengairan dan kelebihan pengairan yang mengakibatkan layu pada tanaman. Solusi yang ditawarkan untuk kurangnya pengairan adalah melakukan penyiraman dengan segera, sedangkan solusi untuk masalah kelebihan pengairan adalah dengan membongkar media tanam dan diganti dengan yang baru.
- Ujung daun seperti terbakar dengan warna kuning terang karena beragam sebab, yaitu mulai dari kelebihan air, kurangnya pupuk, dan zat-zat racun yang tidak terdekomposisi. Solusi yang dapat dilakukan adalah melakukan analisis media, apakah terlalu banyak air atau terlalu kering.



- Layu daun atau batang, disebabkan oleh pemberian pupuk atau penyakit. Solusinya adalah membuang daun atau batang yang terinfeksi.

#### 4. TANAMAN INDOOR SEBAGAI PENANGKAL POLUTAN

Saat ini, kebutuhan manusia sehari-hari semakin banyak sehingga semakin banyak konsumsi yang kita lakukan, semakin banyak polusi yang akan dihasilkan. Rumah tak terhindar dari polusi udara, khususnya di ruangan ber AC. Tanaman mampu memperbaiki kualitas udara dan sekaligus mengurangi kadar polutan. Eksperimen yang dilakukan oleh NASA menyimpulkan tanaman indoor tertentu mampu membersihkan 90% racun kimia yang terdapat di udara. Setiap tanaman memiliki karakteristik yang berbeda-beda, serta cara kerjanya pun berbeda.

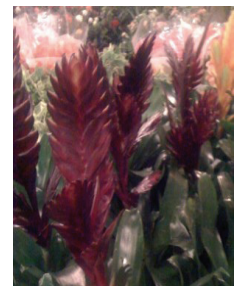
#### 5. BROMELIA

Bromelia termasuk keluarga Bromeliaceae. Ia berasal dari Argentina dan Brasil. Warga Amerika Latin mengenal Bromelia sebagai tanaman berkhasiat obat, yakni sebagai obat cacing. Tanaman yang masih satu keluarga dengan nanas ini kaya kalsium dan vitamin C. Daun Bromelia juga bisa mengempukkan daging.

Nama Bromelia diambil dari nama seorang ahli botani asal Swedia, Olof Ole Bromell. Total jumlah spesiesnya di dunia mencapai belasan, tetapi di Indonesia, jenis Bromelia yang populer kebanyakan berbunga oranye (*Bromelia alta*, *B. flemingii*, *B. humilis*, *B. scarlatina*, dan *B. serra*) atau merah (*Bromelia alsodes*, *B. antiacan*, *B. goyazensis*, dan *B. hieronymii*) Bromelia kuning (*Bromelia chrysantha*, *B. goeldiana*, dan *B. palmeri*), ungu (*Bromelia horstii* dan *B. karatas*), dan merah jambu ada, tetapi jumlahnya sedikit.



Tanaman keluarga Bromelia ini tampak unik dengan pola pada daunnya. Daunnya yang berbentuk seperti pedang ini tersusun membentuk roset pada batang yang sangat pendek. Pada daunnya yang berwarna hijau membentuk pola garis-garis melintang berwarna hitam kecokelatan. Bentuk unik dan warna mencolok bunga yang berada di antara hijau helai-helai daunnya, adalah daya tarik utama bromelia. Warna daun dan bunganya cemerlang hampir di segala musim. Bunga bromelia bisa bertahan satu sampai tiga bulan. Rata-rata sebuah bromelia memiliki 40 helai daun yang bagian ujungnya melengkung. Pada beberapa spesies bagian daunnya terdapat gerigi, sedangkan pada spesies lainnya lembut, tanpa gerigi. Bromelia bisa ditanam tunggal di dalam pot, bisa pula disusun membentuk koloni. Tanaman ini umumnya dikembangkan dengan biji atau anakan.



Bunga Bromelia dapat beregenerasi melalui bibit yang tumbuh melalui pucuk batang. Umumnya, Bromelia hanya dapat melakukan perkembangbiakan sekali dalam satu masa berbunga yaitu ketika bunga tersebut telah layu dan membusuk. Setelah bunga busuk, anakan yang muncul dari pucuk dapat dipisahkan ke wadah tanam yang khusus, yaitu pakis atau sekam bakar untuk tumbuh menjadi tanaman Bromelia yang baru.

Bromelia merupakan tanaman epifit, kebanyakan jenis ini mampu membersihkan udara secara efektif pada malam hari. *The Foliage for Clean Air Council* menyatakan bahwa bromelia mampu membersihkan polutan udara hingga 80%.

## 6. CARA MERAWAT TANAMAN BROMELIA

Di zaman yang serba instan dan cepat ini, orang cenderung menginginkan sesuatu yang berkualitas, sehat, dan instan. Bromelia dapat menjadi salah satu solusinya. Tanaman Bromelia mudah dipelihara, cukup diberi air dua kali setiap minggunya dan usahakan tidak berada di lingkungan yang kering, di sela-sela daunnya harus selalu ada genangan air. Bila berada di ruangan ber-AC, pada umumnya dibutuhkan penyiraman yang lebih sering karena udara dalam ruang ber-AC cenderung lebih kering. Demikian pula dengan temperatur udara, bila temperatur udara bertambah maka intensitas penguapan akan meningkat, karena itu harus lebih sering disiram.



Penyiraman terbaik dilakukan pada pagi hari, sebab rentang waktu yang panjang hingga malam hari memberikan waktu bagi tanaman untuk menyerap air, melakukan proses fotosintesis, dan melakukan aktivitas kehidupan lainnya.

Pemupukan Bromelia juga tidak terlalu sulit. Frekuensi pemupukan tergantung dari jenis pupuknya. Jangan memberi pupuk pada bulan Oktober ketika Bromelia memasuki masa dormansi.

Memelihara Bromelia ini pada dasarnya hanya membutuhkan alat penyiram tanaman untuk mengairi tanaman, gunting pemangkas untuk memelihara tanaman agar tetap indah, dan sekop untuk memberi pupuk. Bila daun berdebu, Bromelia dapat dibersihkan secara berkala dengan menggunakan kain lembut atau spons yang lembab (seperti gambar disamping).



Untuk menghindari terjadinya kekeringan pada daun (*sunburn*), ketika matahari terik tanaman dapat dipindahkan ke area yang lebih teduh untuk sementara waktu dan menghindari sinar matahari langsung pada tanaman.

Agar terlihat lebih cantik, tanaman Bromelia dapat 'didandani' dengan menggunakan semir daun yang dapat membuat daun mengkilap. Caranya adalah membersihkan dulu daun dengan semprotan lembut, biarkan hingga kering lalu lap menggunakan semir daun dengan kain halus, kemudian lap kembali daun dengan menggunakan kain bersih. Penggunaan semir daun jangan terlalu sering, cukup satu bulan sekali agar tidak mengganggu fungsi dari daun.

## 7. INSPIRASI BENTUK BROMELIA

Arsitektur tak lepas dari permainan bentuk. Terdapat istilah *Phototropism* dimana tanaman hanya mendapat cahaya di sisi tertentu saja sehingga menyebabkan tanaman bertumbuh condong ke arah datangnya cahaya. Biasanya tanaman akan berbentuk miring karena hal ini, namun kita dapat bereksperimen dengan bentuk memanfaatkan *Phototropism* ini misalnya, tanaman Bromelia diputar secara berkala sehingga dapat menghasilkan suatu bentuk yang tidak lurus, namun melengkung atau melingkar sehingga menghasilkan suatu bentuk yang unik. Hal ini akan meningkatkan kualitas desain suatu ruangan sehingga menciptakan kesan ruang yang berbeda.



## 8. INSPIRASI DESAIN

Beberapa jenis Bromelia dapat dikumpulkan menjadi satu menjadi suatu aksan yang dapat menambah estetika ruangan, misalnya diletakkan di meja dalam ruang tamu dan ruang keluarga, karena biasanya ruang tamu dan ruang keluarga mempunyai space besar yang merupakan tempat berkumpul sehingga mempunyai cahaya *diffuse* serta sirkulasi udara dari jendela yang baik untuk tanaman indoor. Hasilnya tanaman indoor ini dapat hidup dan memberi kesegaran visual dan kesan ruang yang lebih indah.



Tanaman ini juga dapat diletakkan di dekat bukaan seperti pintu agar meredam suara bising yang ditimbulkan diluar rumah, namun jangan sampai peletakkan tanaman indoor menghalangi sirkulasi jalan.



Bromelia dengan berbagai warna juga dapat diletakkan di salah satu sudut ruangan kamar mandi yang mendapat cahaya tidak langsung serta sirkulasi udara yang baik.

Tanaman indoor ini juga dapat menciptakan suasana eksotis di dalam dapur dan di ruang makan anda sekaligus berfungsi menetralkan zat-zat aktif polutan di rumah. Warna-warna Bromelia dapat dipadukan dengan suasana dapur maupun ruang makan sehingga mempercantik ruangan anda.



Kebanyakan jenis Bromelia ini mampu membersihkan udara secara efektif pada malam hari, Oleh sebab itu bromelia ini merupakan pilihan yang cocok untuk tanaman di ruang tidur. Banyak orang yang takut menaruh tanaman di ruang tidurnya karena umumnya tanaman membutuhkan oksigen juga di malam hari, namun kadar oksigen yang dibutuhkan tanaman di malam hari tidak sebanyak kadar oksigen yang dibutuhkan manusia untuk bernapas, karena itu tidak akan berbahaya bagi manusia.

Di dalam kamar tidur, Bromelia dapat diletakkan di nakas (meja samping tempat tidur), ataupun di meja kerja di dalam kamar, sehingga pada saat masuk kedalam kamar, 'disambut' dengan warna-warna indah Bromelia.

Tanaman indoor ini pun dapat selaras diletakkan di ruang main anak. Diantara mainan, boneka, bantal, perabot rumah, dan juga wallpaper berwarna-warni dapat mencerahkan ruangan dan mood anak, namun jangan diletakkan ditempat yang dilewati oleh sirkulasi anak-anak.

Jadi pada dasarnya tanaman indoor jenis Bromelia dapat diletakkan dimana saja, di meja kerja, di ruang tidur, di ruang tamu, sampai di ruang main anak pun bisa karena dapat menambah estetika dan cara memeliharanya mudah.



## 9. KESIMPULAN DAN SARAN

Tanaman dalam rumah merupakan salah satu isu yang terkait *green lifestyle* yang penting untuk dikembangkan sebagai solusi *sick building syndrome* (SBS), contohnya jenis Bromelia yang dapat ditempatkan di setiap ruangan dalam rumah, dengan memperhatikan beberapa aspek tata letak yang di antaranya adalah tidak mengganggu area sirkulasi jalan dan udara dalam ruangan, tidak merusak suasana ruangan dengan menempatkan tanaman secara sembarangan, dan memperhatikan proporsi tanaman terhadap ruang. Hal lain yang juga penting adalah pemenuhan kebutuhan cahaya, air bagi tanaman, serta perlindungan terhadap hama.

## 10. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pimpinan Tuhan Yang Maha Esa yang telah menyertai saya hingga pembuatan penelitian ini selesai, Orang tua yang selalu mendukung saya, Ir. Franky Liauw yang telah mendorong semangat saya untuk memulai penelitian ini, Steven yang membantu penelitian saya dan kepada teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu atas segala bantuan lain yang telah diberikan untuk menyelesaikan penelitian ini.

## 11. DAFTAR PUSTAKA

1. Rawort, Jenny and Val Bradley. 1998. *The Complete Guide to Indoor Gardening*. New York : Abbeville Press Publisher.
2. Sulianta, Feri dan Randy Yonathan. 2009. *Tanaman indoor anti polutan rumah cantik dan sehat*. Yogyakarta : Lily Publisher.
3. Redaksi Trubus Seri Agrihobi. 2009. *Tanaman Hias Indoor Populer*. Jakarta : Penebar Swadaya.
4. <http://www.resep.web.id/tanaman/mengenal-bromelia.htm> (21/4/11 pk 10.45)
5. <http://id.wikipedia.org/wiki/Epifit> (21/4/11 pk 10.59)
6. <http://www.exoticadventure.nl/uk/ideeen.php> (28/04/11 pk 09.15)
7. <http://gardeninghintsandtips.com/the-beautiful-bromelia-plant/> (28/04/11 pk 10.12)
8. <http://bincangsehatssystemkesehatan.blogspot.com/2010/12/kuliah-tentang-environmental-medicine.html> (03/05/11 pk 09.24)
9. <http://dynardbam2007.wordpress.com/2010/08/04/taman-dalam-rumah/> (03/05/11 pk 10.23)
10. <http://www.hariansumutpos.com/2010/06/52313/sedikitnya-untung-rp5-juta-per-bulan.html> (03/05/11 pk 12.32)

## RAMMED EARTH ARCHITECTURE, PAST LIFE STYLE NEW USES

**Dr. Ir. Krisprantono, MA**

Magister Teknik Arsitektur

University Catholic Soegijapranata Semarang

Email: Krisprantono@yahoo.com

### ABSTRACT

*One definition of architecture is the design of building and one definition of building is durable enclosures in control environment the creation appropriate for certain human function. There is a synergy to be found between client, designer, and the environment. The end result will be architecturally stunning, yet form will not drive function or vice versa. By combining all requirements in a way that allows everyday life to flow seamlessly, quality of life is greatly enhanced, and architecture becomes a pleasure to live in, rather than just a place to sleep. Climate and architecture are two subject of binary opposition that need to be solved by an architect. In tropical area, dessert, arid and dry such as Middle East and North African countries or hot wet humid South East Asian countries such as Indonesia, the building must responses to the local condition. Rammed earth is an ancient construction technique which has recently become popular for sustainable building. Soil is compacted in removable formwork to make a homogeneous wall. This architectural style could be possible to employ in the ecological architectural design. Rammed earth can be viewed in a geotechnical engineering framework and that doing so helps to explain many aspects of the material behavior. Rammed earth walls were built and tested in the laboratory then modeled using techniques available to practicing engineers. The following design philosophy deal with architecture especially in developing countries such as cultural production today; in the same sense of an architectural thought to be responsible for what social, cultural and environmental need.*

**Keywords:** *lifestyle, architecture, sustainable, material*

### 1. PENDAHULUAN

*Lifestyle* dalam terjemahan Alfred Adler seorang psikolog Austria pada tahun 1929 adalah gaya kehidupan manusia . Dalam On Line Etymology Dictionary disebutkan bahwa secara umum sejak 1961 kata *lifestyle* dinyatakan sebagai: "*A set of behaviors, and the senses of self and belonging which these behaviors represent, are collectively used*". Karakter dari *lifestyle* adalah perilaku individu atau sekelompok orang pada suatu masa dan tempat termasuk didalamnya adalah hubungan sosial, model gaya hidup sehari hari dalam hal cara berpakaian, model rumah termasuk tatanan dan cara kehidupan didalamnya. Perilaku dalam *lifestyle* adalah perpaduan antara kebiasaan dan cara berpikir dalam keseharian hidup.

*Lifestyle* juga diasosiasikan sebagai kebiasaan gaya hidup individu dan pandangan terhadap nilai kehidupan secara luas. Oleh karena itu *lifestyle* diartikan sebagai rasa dalam diri dalam merepresentasikan simbol kebudayaan dalam identitas personal. Pilihan gaya hidup *lifestyle* juga dipengaruhi oleh strata sosial lingkungan dan pendidikan (Spaargreen 2000, 75). Dalam kehidupan modern benang merah antara identitas diri dan kehidupan sehari hari menjadi kabur.

Sebagai contoh 'green lifestyle' adalah percaya dan akan melakukan seminimal mungkin sumber energi tetapi dalam kehidupan modern sulit untuk menghindari penggunaan energi yang berlebihan misalnya ruang ber AC, penggunaan listrik dan penggunaan bensin tidak bisa dihindarkan lagi.

*Sustainable living* adalah salah satu *lifestyle* yang bertujuan untuk mengurangi baik individu atau sekelompok orang dalam penggunaan sumber daya alam dalam lingkungannya (Kaskela 2009, 204). Para pengikut sustainable living bahkan sudah berpikir tentang pengurangan carbon footprint dengan melakukan alternatif metoda transportasi, penggunaan energi dan pola makan. Tujuan dari Sustainable Living adalah perilaku yang konsisten terhadap kehidupan yang berkesinambungan dalam artian keseimbangan alami dan hubungan simbiotik yang manusiawi antara ekologi sumber daya alam dan siklusnya. Pelaksanaan dari filosofi kehidupan yang ekologis mempunyai keterkaitan yang tinggi dengan prinsip pembangunan berkelanjutan atau sustainable development.

Dalam wawancara dengan Lester R. Brown, seorang aktivis lingkungan dan pendiri The Worldwatch Institute and Earth Policy Institute, menyatakan bahwa: "*Sustainable living in the 21st century as "shifting to a renewable energy-based, reuse/recycle economy with a diversified transport system"*. Sustainable living secara fundamental adalah aplikasi dari 'sustainability to lifestyle choice and decisions'. Sustainability sendiri adalah ekspresi dari kebutuhan masa kini dibidang ekologi, sosial dan ekonomi dengan tidak meninggalkan kebutuhan generasi berikutnya. *Sustainable design* dan *sustainable development* adalah faktor yang penting dalam *sustainable living*. *Sustainable design* adalah desain termasuk desain arsitektur yang mengacu pada perkembangan teknologi tepat guna untuk kepentingan kehidupan yang berkelanjutan. *Sustainable architecture* adalah terminologi untuk arsitektur yang ramah lingkungan terutama dalam desain penggunaan energi, teknik pelaksanaan dan penggunaan material baik secara ekonomi maupun pengaruh negatif terhadap lingkungan. Secara lebih luas dalam kamus arsitektur Doerr Architecture Dictionary disebutkan: "*Sustainable architecture seeks to minimize the negative environmental impact of buildings by enhancing efficiency and moderation in the use of materials, energy, and development space. Most simply, the idea of sustainability, or ecological design, is to ensure that our actions and decisions today do not inhibit the opportunities of future generations*".



## 2. ARSITEKTUR TANAH LIAT YANG EKOLOGIS

Ilmu tentang lingkungan terfokus pada hal hal yang mendasar pada kebutuhan fisik untuk aktivitas manusia. *“Eko-arsitektur adalah dimensi ekologis dalam arsitektur yang penuh perhatian kepada lingkungan alam yang terbatas”* (Frick dan Suskiyatno 1998). Dalam pembangunan yang berwawasan lingkungan arsitektur harus dilihat dari beberapa dimensi:

- Perencanaan secara ekologis dalam arti mempertimbangan keseimbangan lingkungan sekitarnya
- Pembangunan dan kesehatan manusia dan lingkungan
- Bahan bangunan yang tidak memberikan dampak negatif untuk kesehatan

Teknologi yang ekologis adalah juga teknologi yang mengutamakan keseimbangan antara teknologi dan lingkungan. Salah satu persyaratan arsitektur yang ekologis adalah penggunaan teknologi yang sederhana dan bisa dilakukan oleh kebanyakan orang. Salah satu contohnya dalam mendirikan bangunan rumah tinggal anggota keluarga dapat ikut aktif mengerjakan rumah tersebut. Perlu adanya pemikiran pemilihan material untuk dinding yang ekologis. Dalam kaitannya dengan bahan yang ekologis maka perlu adanya pemikiran persyaratan bahan bangunan sebagai berikut:

- Bahan bangunan tersebut tersedia dilingkungan area yang akan dibangun, tidak mengandung zat kimia yang membahayakan kesehatan manusia
- Teknologi yang digunakan sederhana sehingga bisa dikerjakan sendiri dengan mudah dan dalam proses pembuatan tidak menimbulkan masalah lingkungan
- Menekan sebanyak mungkin biaya sehingga bisa dikerjakan masyarakat luas

Arsitektur tanah liat adalah suatu arsitektur yang sebagian besar konstruksinya (dinding dan bahkan dinegara Afrika dan Timur Tengah sebagai bahan penutup atap) adalah tanah liat dan proses pengeringan tanah liat tersebut dari panas matahari. Material yang dibutuhkan untuk konstruksi ini sangat mudah didapat disekitar kehidupan manusia. Di Bali dan Lombok sudah sejak lama penggunaan tanah liat sebagai dinding rumah yang menjadi lifestyle pada waktu itu. Pada kenyataannya bangunan dari tanah liat di Bali dan Lombok memperlihatkan kondisi dalam rumah dingin pada waktu siang hari dan hangat pada malam hari. Tetapi konotasi rumah dari tanah liat pada masa kini di Bali dan Lombok dikategorikan sebagai simbol kemiskinan



sehingga masyarakat cenderung merubah model rumahnya sesuai dengan rumah modern sehingga rumah dari tanah liat jumlahnya semakin sedikit.

Dilain pihak didunia Barat teknologi rumah tanah liat dikembangkan sebagai sustainable design, bangunan dengan gaya hidup modern yang ramah lingkungan. Pada kenyataannya arsitektur tanah liat termasuk *sustainable construction* (teknologi dan material yang berkelanjutan), *CO2 emissions* (tidak menimbulkan efek negatif CO2 pada saat pembangunan), *thermal performance* (stabilitas suhu dalam ruang), *structural performance* (penampilan struktur dan bentuk yang menarik tetapi ramah lingkungan) dan *embodied energy* (hemat energi).

Konstruksi bahan bangunan untuk bangunan tradisional pada umumnya seperti misalnya kayu, batu dan tanah liat pada umumnya tidak mengandung zat kimia yang membahayakan. Bata tanah liat yang dikeringkan pada panas matahari termasuk bahan bangunan alam yang ekologis karena berisi bahan bangunan yang sifatnya anorganik (tanah liat, pasir) dan bahan organik (jerami dan kadang kadang kotoran sapi atau kerbau). Pada proses pengeringan bata menggunakan panas matahari sehingga tidak menimbulkan polusi seperti pada proses pengeringan yang dibakar dengan api.

### 3. METODE PENELITIAN

Bangunan tradisional dari tanah liat di India dan di negara negara Timur Tengah, pembangunannya dilakukan sendiri dan kadang kadang dibantu tetangga sekitar. Mereka tidak mendatangkan ahli atau pekerja yang dibayar untuk mengerjakan pembangunan rumah karena teknologi yang diterapkan sangat mudah. Biasanya mendirikan struktur utama dari rumah dikerjakan anggota keluarga pria sedangkan, sedangkan anggota keluarga yang wanita mengerjakan pekerjaan dekorasi tampak luar dan penyelesaian ruang dalam (Bourgeoise 1983, 7). Untuk perawatan hanyalah menambal dengan tanah liat pada saat ada bagian dinding yang terkelupas. Biasanya memperbaiki konstruksi dinding tanah liat dilakukan pada musim panas agar supaya proses pengeringan tanah liat lebih cepat.

#### **Metode Pise**

Metode ini banyak digunakan pada arsitektur tradisional di negara negara Afrika Utara. Untuk konstruksi dinding dibuat dengan lapisan tipis dari tanah liat kemudian setelah lapisan pertama dikeringkan sinar matahari ditumpukkan lapisan berikut, begitu seterusnya. Metoda ini juga digunakan pada arsitektur tradisional suku Sasak di Lombok. Bangunan rumah tinggal untuk struktur dasar lantai yang menyambung menjadi setengah dinding. Untuk material selain tanah

liat juga ditambahkan kotoran sapi.

### **Metode Adobe**

Metode ini adalah untuk konstruksi bangunan menggunakan bata tanah liat yang dikeringkan sinar matahari. Teknik ini adalah metode yang paling banyak digunakan terutama bangunan tradisional di India dan Amerika Tengah dan juga di Bali untuk konstruksi arsitektur tanah liat. Untuk konstruksi dinding dan pagar berupa bata yang dikeringkan dari panas matahari. Untuk bahan dasar menggunakan campuran tanah liat, pasir, jerami dan air yang diolah dan ditumbuk. Adonan ini dicetak pada cetakan bata dari kayu untuk kemudian dikeringkan dengan sinar matahari. Untuk konstruksi dinding batu bata ditata dengan memasang sisi memanjang dari bata untuk ketebalan dinding. Untuk perekat antara batu bata menggunakan tanah liat atau tanah liat yang dicampur mortar kemudian diplaster menggunakan tanah liat. Konstruksi yang seperti ini dinding menerima beban atau dalam arsitektur tanah liat disebut 'adobe'.

Pada bahan bangunan konstruksi arsitektur tanah liat memenuhi persyaratan arsitektur yang ekologis.

- Bahan dasar tanah liat, pasir, air, jerami maupun kotoran sapi adalah bahan bangunan yang mudah didapat pada lingkungan disekitar
- Bahan bangunan tersebut mengandung zat kimia yang mengakibatkan gangguan kesehatan manusia
- Teknologi yang digunakan adalah teknologi sederhana yang dengan mudah dan murah dapat dikerjakan oleh semua anggota keluarga dan mungkin melibatkan masyarakat sekitar apabila dibutuhkan
- Untuk pengeringan dilakukan dengan panas matahari sehingga tidak menimbulkan akibat sampingan pada lingkungan sekitar seperti pada sistim batu bata yang dibakar api

Metode penelitian yang akan dikerjakan adalah tes laboratorium dengan metoda 'triar and error', mencari pemecahan solusi yang tepat untuk mencari bata tanah liat kering matahari yang paling efektif dan kuat dengan kondisi alam di Indonesia terutama di Semarang. Untuk itu hal hal yang perlu diselidiki adalah:

- Jenis komponen tanah liat yang sesuai untuk konstruksi ini
- Jenis campuran material dan komposisi yang paling efektif
- Volume cetakan bata yang paling menguntungkan

- Proses pengeringan bata disinar matahari

Untuk uraian bahan dasar dari bata tanah liat yang dikeringkan dengan sinar matahari. Fungsi dari tiap bahan dapat diuraikan sebagai berikut:

- Pasir berfungsi sebagai bahan pengisi
- Tanah liat berfungsi sebagai perekat
- Air berfungsi untuk bahan pencampur supaya adonan menjadi rata dan meenjadikan adonan mudah dibentuk
- Jerami berfungsi sebagai bahan insulasi, mambantu sebagai perekat dan sebagai material organik yang penting untuk meminimalkan keretakan
- Kotoran sapi atau kerbau berfungsi sebagai perekat dan penguat adonan

Dari komposisi diatas bahan yang paling dominan dan penting adalah tanah liat. Kekuatan dinding yang menahan beban tergantung pada

- Mutu tanah liat dan pasir yang ada
- Komposisi perbandingan tiap komponen material
- Proses pencetakan dan pengeringan
- Teknik penyusunan konstruksi

Secara umum tanah yang baik untuk konstruksi dinding apabila kandungan tanah liatnya kira kira sedikit dibawah 50 % dan sisanya pasir dan unsur tanah lainnya. Tanah liat biasanya berwarna coklat muda dan bila diraba terasa halus dan lengket. Komposisi yang baik adalah 4 bagian tanah liat dan sisanya pasir, jerami atau kotoran sapi atau kerbau. Campuran tersebut bebas dari bahan organik seperti tanaman ataupun akar.

#### **4. PEMBAHASAN TEKNIK PEMBANGUNAN**

Alat pencetak dinding terdiri dari papan kayu pada depan dan belakang, kedua sisi samping yang diberi lubang untuk variasi cetakan lajur dinding yang lebih pendek. Papan papan tersebut digapit oleh tiga pasang kayu verical yang berdiri diatas lobang kayu dasar horisontal. Pada sisi atas dipasang tali sebagai penguat dan pengatur gerakan kayu vertical agar bisa tegak lurus (Gb.1)

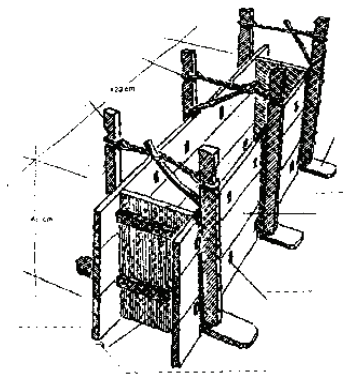
##### **Pencetakan Lapisan Pertama**

Setelah cetakan disiapkan dan diukur supaya posisinya tegak lurus, campuran tanah material dimasukkan kedalam cetakan lapis demi lapis dan dimampatkan dengan stamper dari

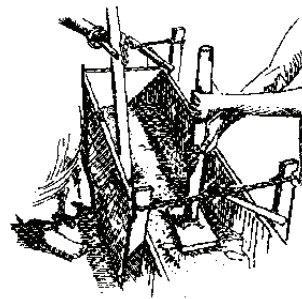
besi (Gb.2). Begitu seterusnya sampai penuh. Apabila sudah penuh bagian atas dibuat rata dengan papan cetakan. Setelah bagian atas dimampatkan sampai padat cetakan dibuka dan dilepas satu persatu. Kayu horisontal pada bagian dasar dilepas dengan cara memukul perlahan dari samping. Bila satu blok dinding lapisan pertama sudah selesai mulailah cetakan digeser pada lajur berikutnya dengan kedua cetakan papan samping dan satu sisi cetakan depan (Gb.3). Setelah ketinggian cetakan seimbang dengan lapisan dinding yang baru didirikan sebelumnya dimulailah pencetakan seperti pada metode sebelumnya.

### **Pencetakan Lapisan Kedua**

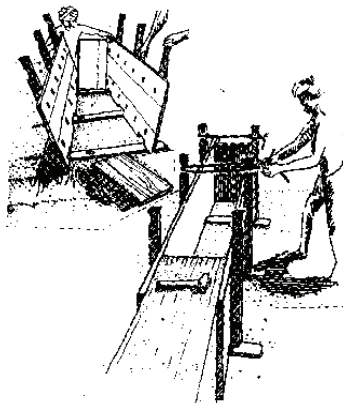
Setelah dinding lapisan pertama selesai kemudian dipanaskan pada sinar matahari selama minimal dua hari untuk kemudian bisa disiapkan lapisan kedua. Kayu dasar horisontal dipasang diatas lapisan pertama yang sudah kering. Kayu vertikal dipasang tegak lurus kyu horisontal. Kedua cetakan papan samping, depan dan belakang dipasang menyesuaikan lapisan pertama (Gb.4). Apabila sudah siap maka proses berikutnya seperti pada lapisan pertama.



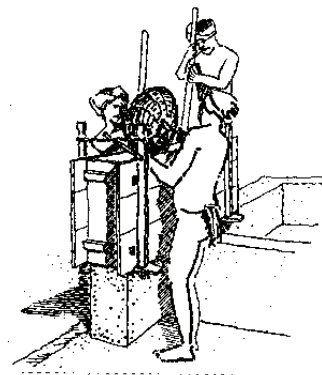
Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4

## 5. KESIMPULAN

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa arsitektur tanah liat di beberapa daerah yang terutama mempunyai panas matahari yang cukup adalah sudah mentradasi dan termasuk dalam arsitektur yang ekologis. Suatu pemikiran bahwa tradisi bisa dikembangkan di dunia yang modern yang menjadikan kesinambungan yang positif antara yang 'lama' dan yang 'baru' dalam bentuk fisik yang estetik. Dalam hal ini cara pembangunan yang berdasarkan tradisi bisa dikembangkan menjadi suatu pemecahan ekologis untuk pembangunan perumahan di daerah perkotaan. Bahkan di Eropa kehidupan yang menghargai lingkungan sudah menjadi Life Style dan arsitektur tanah liat juga menjadi gaya hidup yang populer. Secara garis besar penelitian ini untuk mencari solusi pemecahan '*self-help low income housing*' dengan cara yang alami, murah dan mudah.

- **Sustainable construction:** Konstruksi arsitektur tanah liat (rammed earth) kini semakin populer sebagai konstruksi bangunan yang berkelanjutan. Banyak keuntungan dalam menggunakan tanah liat sebagai material bangunan pada dampak negatifnya terhadap lingkungan dari pada material bangunan lainnya. .
- **CO2 emissions:** Penggunaan tanah liat sebagai material bangunan akan mengurangi jumlah kerusakan oksigen selama proses pembangunan karena tidak melakukan pembakaran. Pada proses produksi material bangunan semen membutuhkan energi untuk pembakaran limestone dan menghasilkan CO2 sebagai sampah dari hasil produksi. Penggunaan tanah liat dapat diambil langsung pada daerah setempat tidak membutuhkan transportasi dengan sendirinya mengurangi emisi CO2.
- **Thermal performance:** Pada kenyataannya interior pada bangunan dari tanah liat dingin di siang hari dan hangat di malam hari, jadi tidak membutuhkan energi untuk mengkondisikan suhu ruang. Bangunan tanah liat juga menjaga kelembapan dalam ruang sesuai untuk kebutuhan hidup. Hal ini membuktikan bangunan tanah liat ramah terhadap lingkungan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Bondsdorff, Pauline von, 1998. *The Human Habitat, Aesthetic and Axiological Perspectives*, Gummerus Kirjapaino Oy, Jyaskyla, Finland
2. Bourgeois, Jean – Louis, 1983. *Spectacular Vernacular; A New Appreciation of Traditional Dessert Architecture*. Gibbs M. Smith Inc, Salt Lake City
3. Clark, Tim. 1992. *Rediscovering Sustainable Architecture*. Open House Intl
4. Day, Christopher, 1990. *Places of the Soul; Architecture and Environmental Design as a Healing Art*, Harper Collins Publisher, London
5. Dethier, Jean, 1982. *Down to Earth; Mud Architecture: an Old Idea, a New Future*, Thames and Hudson Publisher, London
6. Fathy, Hassan. 1973. *Architecture for the Poor*, the American University in Cairo Press, Cairo
7. Fathy, Hassan. 1991. *Natural Energy of Vernacular Architecture*, Chicago Press
8. Goldfinger, Myron. 1993. *Villages in the Sun*. Rizolli, New York
9. Pearson, David, 1994. *Earth to Spirit; In Search of Natural Architecture*. Gaia Book Ltd, London
10. Popposwary, 1979. *Rural India; Houses in Rammed Earth*, Sri Aurobindo, Ashram Press, Pondicherry
11. Rapoport, Amos. 1969. *House Form and Culture*. Prentice Hall, New York
12. Rudofsky, Bernard. 1967. *Prodigious Builders*, Martin Seeker and Wadburg Ltd
13. Steele, James. 1988. *Hassan Fathy*, Academy Edition (London)
14. Seerageldin, Ismail.. 1989. *Space for Freedom; The search for Architectural Excellence in Muslim Societies*, Aga Khan Award for Architecture, Butterworth Architecture, London
15. Turan, Mete. 1990. *Vernacular architecture: Current challenges in the Environment and Social Economy*, Gower Publishing Company (Vermont – USA)

## ILUSI OPTIKAL PADA FINISHING BANGUNAN

**Vika Lestari**

Fakultas Teknik, Jurusan Arsitektur  
Universitas Tarumanagara  
E-mail : Marcela\_vika@yahoo.com

### ABSTRACT

*The current progress of lifestyle is pushing architects to seek for a solution to match the demand in term of art and beauty. Public tends to ask for a new, unique and progressive innovation, for fulfilling their needs in term of esthetic for a building to look modern. To meet these requirements, it is not necessary to use a sophisticated technology. Colors and sizes of plain building material can make a building looks modern and unique. Therefore, one of the techniques is using the optical illusions on finishing the building.*

*Several illusion effects on building that have been described and ways to present these illusions are; can make a building looks as if it is moving, creating specific perception on the building (shaped like a thing), to repair the distortion pattern, show a feeling that the straight thing become unstraight, show a peaceful feeling, manipulating the original size of a thing, to make a geometric structure looks better, makes three-dimension objects look like two-dimension, melting effect, to make a hallucination effect, tend to make a wrong perception on a distance, and tend to make a room looks bigger than its original. Various optical illusion effects on the building can be used to make it more interesting yet raise people's curiosity. This paper also presents research about effective eye range to an optical illusion in using several layers to make a moving illusion.*

*Optical illusions can be done through mixing a shape, color, the depth and building material; for it is using ordinary materials and good for environment so that it does not need many energies in creating several unique effects on buildings. We believe that optical illusions on building are one of clever solutions to make a building looks unique and also it is good for environment.*

### 1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan gaya hidup masyarakat, tuntutan estetika pada suatu bangunan semakin meningkat. Penggunaan finishing yang merupakan salah satu aspek yang penting dalam menghadirkan citra suatu bangunan dituntut untuk terus dikembangkan. Namun ternyata untuk membuat suatu yang menarik tidak selalu membutuhkan teknologi yang canggih, dan memakai pemakaian energi yang banyak yang akhirnya tidak bersahabat dengan lingkungan. Ada berbagai macam cara untuk menghadirkan bangunan tetap terkesan modern dan menarik; salah satunya dengan memanfaatkan efek ilusi optikal pada bangunan yang notabene dapat menghadirkan berbagai macam efek dengan cara yang sederhana yang lebih ramah lingkungan.

Penulis mengangkat tema "Ilusi Optikal pada Material Finishing " dengan harapan penulisan ini dapat berguna bagi pembaca dalam menerapkan ilusi optikal sehingga semakin banyak ide-ide kreatif yang akan muncul dalam perkembangan arsitektur.

### 2. KAJIAN PUSTAKA

#### Definisi Ilusi Optik

##### 1. Menurut Webster Collegiate:

Ilusi adalah sesuatu yang menipu atau menyesatkan intelektual; -persepsi untuk sesuatu -yang ada sedemikian rupa untuk menimbulkan salah tafsir. Optik adalah penglihatan / mata.



2. Kamus Umum Bahasa Indonesia:

Ilusi adalah angan-angan; khayal; 1 sesuatu yang memperdaya pikiran dengan memberi kesan palsu ; 2 suatu gagasan yang keliru; suatu kepercayaan yang tidak mendasar; keadaan pikiran yang memperdaya seseorang.  
Optik adalah pengetahuan tentang mata/ penglihatan.

3. Menurut Wikipedia:

Ilusi optik adalah tipuan mata. Tipuan mata bisa dikarenakan bentuk dan warna yang dapat menipu mata sehingga apabila dilihat dan dilaporkan dari mata ke otak bisa terjadi persepsi yang salah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ilusi optik merupakan “ *Ilusi yang dialami oleh mata yang dikarenakan bentuk dan warna yang dapat menipu sehingga apabila dilihat dan dilaporkan dari mata ke otak bisa ternyata salah.*”

### **Fisiologis Optikal**

Ilusi fisiologis merupakan efek pada mata atau otak yang menerima rangsangan dari jenis tertentu secara berlebihan mis- kecerahan, miring, warna, gerakan, dan lain sebagainya. Teori: bahwa rangsangan memiliki individu jalur saraf dalam tahap awal pemrosesan visual, dan stimulasi yang berulang-ulang pada satu atau beberapa saluran menyebabkan ketidakseimbangan fisiologis yang dapat mengubah persepsi.

### **Cognitive illusions**

Ilusi kognitif yaitu efek dimana mata dan otak membuat kesimpulan pingsan. Mereka juga bisa dikenal sebagai "permainan pikiran (mind games), yang mengarah ke "unconscious inferences (kesimpulan sadar)", ide pertama kali diusulkan pada abad ke-19 oleh Hermann Helmholtz. Secara umum ilusi kognitif dibagi menjadi ilusi ambigui, ilusi distorsi, ilusi paradoks, atau ilusi fiksi.

1. Ilusi ambigui adalah gambar atau benda yang mendatangkan 'switch' persepsi antara interpretasi alternatif. (maksudnya terdapat dua interpretasi tergantung cara kita melihat)
2. Ilusi distorsi ditandai dengan distorsi ukuran, panjang, bentuk atau lengkungan. Contoh yang mencolok adalah ilusi dinding Café. Contoh lain adalah ilusi Muller-Lyer terkenal.
3. Paradox ilusi yang dihasilkan oleh objek yang paradoks atau tidak mungkin.

## **3. BATASAN MASALAH**

Penulis membatasi jenis ilusi optikal yang di bahas yakni hanya jenis ilusi optikal kognitif dan fisiologis, selain itu penulis juga membatasi teknik yang dipakai untuk menghadirkan efek ilusi optikal, teknik-teknik yang akan di bahas antara lain permainan warna, permainan bentuk-bentuk sederhana, kemiringan bidang, menyelubungi bangunan dan pemanfaatan celah dan angin.

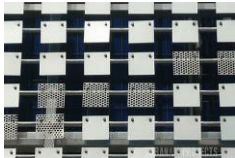






## **4. PEMBAHASAN**

### **Efek Ilusi Optikal**



Kehadiran ilusi optikal pada suatu bangunan dapat memberikan beberapa efek menarik dan unik yang nantinya dapat dimanfaatkan untuk memperindah bangunan. Dengan bermodalkan beberapa teknik sederhana seperti pewarnaan, gelap dan terang, kemiringan

suatu bidang, menyelubungi suatu bangunan dengan lapisan transparan, dan permainan bentuk dapat menghasilkan berbagai efek ilusi optikal yang menarik. Berikut merupakan beberapa efek yang dapat dihasilkan dari teknik-teknik yang sederhana tadi :

1. Analogi: Penggunaan ilusi optik dapat memberi kesan yang mirip dengan sesuatu/ analogi

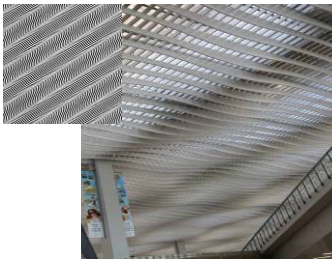
No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh :	Keterangan	Gambar
1	Memfaatkan angin dan pantulan kaca	Brisbane Airport's car park oleh Ned Khan	Efeknya dibuat dengan 250.000 panel aluminium yang longgar sehingga bergerak lembut dengan angin.  Teknik yang indah ini juga dapat membantu pendinginan pasif dan ventilasi untuk parkir	 
2	Menggunakan lubang (memfaatkan gelap terang )	Vertikal sumurbia 	lubang-lubang pada panel alumunium memberi warna gelap, dan di buat sesuai dengan bentuk gunung, sedangkan alumunium yang merefleksikan warna dari awan membuat gambar gunung yang terbentuk dapat berubah-ubah warna	 
3	Bentuk	Pada bentuk bentuk kolom	Celah pada kolom dan bentuk kolom.  Bentuk celah pada kolom terlihat seperti 2 orang yang berhadapan	
4	Pengecatan (permainan warna)	karya <u>Julian Beever</u> dan Kurt Wenner yang membuat ilusi pada trotoar	Permainan warna pada karya dapat membuat trotoar yang terasa berbeda dan bahkan menghadirkan kesan ruang tersendiri	

2. Memperbaiki pola distorsi: pola yang terlihat berubah dari bentuk yang aslinya, misalnya suatu garis yang panjang akan terlihat cekung dari kejauhan.

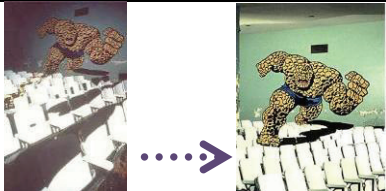
No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh :	Keterangan	Gambar
1	Membuat beberapa sisi menjadi cembung	Stonehenge (bangunan batu yang paling kuno di Inggris)	Membuat permukaan batu cembung di beberapa sisi. Dengan menyambungkan kolom batu dan batu yang lebih pipih di antaranya, ilusi tegak lurus pada bangunan ini pun muncul sehingga batu batu tersebut nampak seperti persegi panjang.	
2	Melengkungkan suatu bidang agar terlihat lurus	Tangga Panthenon	Agar bangunan Panthenon terlihat lurus, tangga Parthenon dibuat sedikit melengkung dan bangunan itu sendiri berdiri pada platform batu cembung untuk mengkompensasi penurunan ilusi lantai. Kombinasi bentuk lengkung ini ternyata dapat membuat bangunan ini kelihatannya benar-benar lurus dari jauh.	
3	Dengan teknik “ <i>entasis</i> ” untuk mencegah kolom yang lurus terlihat cekung,	Pada kolom Panthenon	dengan membuat kolom lebih tebal pada bagian 1/3 dari tinggi kolom, hal ini dapat membuat kolom jadi terlihat lebih lurus.	

3. Bergerak : membuat suatu bidang terkesan bergerak

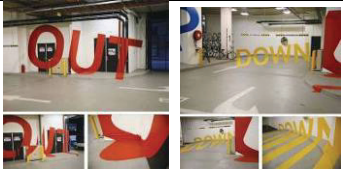
No	Cara-cara yang digunakan	Contoh :	Keterangan	Gambar
1	pemanfaatan celah (efek moiré)	Fasade Girls Grammar School Kreatif Learning Centre 	Celah pada skin bangunan ini memicu munculnya efek moiré dan jika di lihat dari jalan fasade ini terlihat seperti bergerak. Perubahan yang ditimbulkan sengaja dibuat pelan, ini dimaksud untuk mencegah kecelakaan lalu lintas.	 
2	Double layer skin	Louis Vuitton Store di Tokyo , Japan oleh Jun Aoki 	Efek ini terbentuk dari 2 layer skin yang berjarak 1.1 m, Skin yang dipakai ialah kaca transparent yang berpattern mozaik hitam dan putih. Kolaborasi ke dua layer ini ditangkap oleh mata kita dalam bentuk 2 dimensi, yang terlihat berubah ubah tergantung sudut mata memandang.	

3	Bentuk sama yang berulang ulang (efek fisiologis)	plafon Hongkong Internasional airport di Hongkong dengan arsitek norman foster	Bentuk gelombang pada plafon ini memanfaatkan bentuk rangka plafon yang bergelombang sehingga plafon ini terkesan seolah-olah bergerak. Ilusi ini termasuk dalam katagori <i>physiologi illusion</i> .	
---	---	--	--	---


4. Membuat Efek 3D : Efek yang membuat sesuatu benda yang sebenarnya 2 dimensi terlihat menjadi 3 dimensi.

No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh	Keterangan	Gambar
1	Pengecatan pada dinding dan kursi dalam ruang pertemuan	Pada dinding pertemuan karya Wenner	Kesan yang timbul : Monster terlihat seolah olah menginjak kursi.	

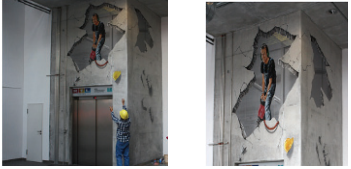
5. Memberikan keterangan / tanda : Ilusi optikal dapat dijadikan sebagai signage yang menarik.

No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh	Keterangan	Gambar
1	Pewarnaan / pengecatan	Gedung parkir, Eureka Tower	Keunikan dan daya tarik dari ilusi optik kini juga di terapkan dalam memberikan tanda yang menarik perhatian	

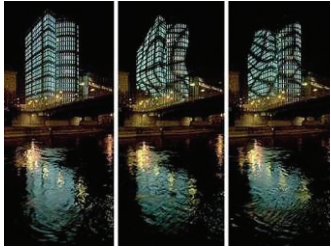
6. Menimbulkan rasa ketenangan : Menenangkan pikiran merupakan salah satu efek yang dapat ditimbulkan dari ilusi optikal, bentuk yang berulang ulang dan seolah olah bergerak yang merupakan ciri dari ilusi optikal jenis Fisiologis yang ternyata dapat menimbulkan ketenangan bagi yang melihatnya. Jika pergerakannya cepat ilusi ini juga dapat di gunakan untuk menghipnotis orang.

No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh	Keterangan	Gambar
1	Memfaatkan bayangan dari celah celah	Olimpiade 2004 Summer Games oleh Santiago Calatrava	Struktur kanopi ini berinteraksi dengan sinar matahari untuk membuat bayangan dan cahaya yang mengelabui mata, sambil menghasilkan efek menenangkan pikiran	

7. Efek halusinasi dan delirium: Peristiwa ini sering disebut sebagai ilusi pemahaman – yakni sebuah perasaan bahwa ada seseorang di dekat anda / ada sesuatu di dekat anda padahal hal tersebut tidak ada, ilusi ini ditemukan oleh C. Jaspers.

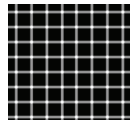
No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh	Gambar
1	Penggambaran pada sebuah bidang	Gambar yang di buat oleh Manfred Stader di Trehaus, Germany	

8. Merekayasa bentuk bangunan geometris agar tidak monoton



No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh	Keterangan	Gambar
1	Memfaatkan permainan warna, gelap dan terang	Uniq di Wina.	Media yang digunakan adalah lampu LED. Keuntungan menggunakan LED pada fasade, yakni warna yang ingin dihasilkan dapat berubah ubah sesuai dengan keinginan si pemilik, namun dibutuhkan energi listrik untuk proses pengoperasiannya.	

9. Salah menafsir warna gelap dan terang:

Retina kita, yang memiliki bagian-bagian terang dan gelap, cahaya zona terang tampaknya meluap ke bagian-bagian gelap. Fenomena ini disebut Iradiasi Optik.





10. Efek seperti meleleh

No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh	Keterangan	Gambar
1	Melapisi benda transparent yang cembung dan cekung (bergelombang)	Athem Co di peter delavie (prancis)	Sifat cembung dan cekung suatu lapisan transparent dapat memantulkan cahaya yang baur ke mata kita pantulan cahaya yang baur ini kemudian dapat mengakibatkan bentuk yang dilapisinya terlihat tidak sama dengan bentuk yang sesungguhnya. 	

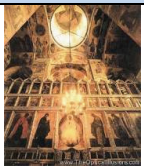


### 11. Ilusi persepsi kedalaman

No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh	Keterangan	Gambar
1	gambar	Coretan pada sebuah tembok	Gambar pada pagar suatu bangunan yang menggambarkan ada sebuah jalan	
2	Besar dinding dan kemiringan sudut	----	Tembok sebelah kiri di buat lebih maju dan lebih pendek dari tembok sebelah kanan yang lebih mundur dan lebih tinggi, namun dari sudut tertentu dinding tersebut seperti memiliki tinggi dan kedalaman yang sama.	


### 12. Memperbesar ruang yang kecil / mempengaruhi persepsi penglihat akan dimensi

Biasanya efek ini diperoleh dengan memainkan keiringan suatu benda, sehingga perspektif bangunan yang muncul dapat seolah olah jauh / tinggi. Selain karena kemiringan, penerangan cahaya juga mempengaruhi besar dan kecil benda yang ditangkap oleh mata.

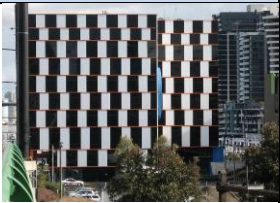

No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh	Keterangan	Gambar
1	Kemiringan dan ukuran jendela	Katedral Tritunggal (di rusia) pada 1422	Dinding terluar bangunan dibuat miring, sedangkan ukuran jendela yang semakin atas semakin tinggi membuat bangunan terkesan lebih tinggi dari ukuran yang asli.	

### 13. Membuat benda 3 dimensi terkesan 2 dimensi

Bentuk 3 dimensi yang ditangkap mata terkesan dua dimensi karena paradigma otak yang menganggap bahwa adanya kedalaman ditandai dengan adanya sifat perspektif sedangkan bentuk yang ditangkap oleh mata tidak semakin mengecil karena perspektif, sehingga otak menganggapnya seperti 2 dimensi.

No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh	Keterangan	Gambar
1	pewarnaan	karya Felice Varini	Pengecatan dilakukan pada fasade, kota, dinding dan interior. Pengecatan ini ternyata dapat menimbulkan efek <i>kognitif Ilusi Optik</i> .	

#### 14. Bentuk lurus terlihat miring

No	Cara-cara yang di gunakan	Contoh	Keterangan	Gambar
1	Permainan gelap dan terang	café wall di Briston Inggris	Ilusi pada fasade café membuat seolah olah garis merah disela-sela kotak menjadi miring karena pengaruh susunan kotak kotak berwarna hitam dan putih. Prinsipnya sederhana, kotak yang berwarna putih akan terlihat lebih besar dibandingkan yang berwarna hitam, sehingga pada garis yang diakhir kotak hitam yang lebih panjang akan terlihat mengecil, sehingga garis terkesan miring	
2	Kemiringan latar belakang	Di mystery spot	Objek yang ada pada bangunan ini terlihat miring dikarenakan latar belakang yang biasanya lurus dibuat miring, sehingga benda di depannya yang sebenarnya lurus jadi nampak seperti miring.	

#### PENELITIAN

Disamping pembahasan di atas penulis turut membahas tentang peneliti jarak pandang yang ideal untuk ilusi optikal yang terlihat bergerak dikarenakan adanya *double skin layer*. Media yang dipakai: 2 lapis kaca transparent yang diberi pattern kotak kotak dengan menggunakan mika warna yang transparan (kotak kotak di buat dengan berbagai variasi ukuran). Variabel yang diukur adalah jarak mata ke kotak dan jarak antar kedua buah skin. Dari penelitian ini diperoleh beberapa kesimpulan agar efek ilusi ini dapat dirasakan oleh mata dengan baik sebagai berikut:

- Ukuran kotak bagian belakang harus lebih besar dari ukuran kotak bagian depan
- Jarak paling ideal adalah jika kotak dari kedua skin terlihat memiliki ukuran yang sama
- Jarak ideal antar pengamat dengan skin dan jarak antar skin berbanding lurus
- Besar kotak pada skin bagian depan menentukan kecepatan pergerakan kotak (selain karena pergerakan pada manusia itu sendiri)
- Perbandingan jarak ideal antara jarak pengamat dan jarak antar skin ditentukan oleh besarnya perbedaan antar kotak, (semakin besar perbedaan ukuran kotak semakin kecil perbandingan antar jarak keduanya begitu pula sebaliknya.
- Efek yang ditangkap mata dari kedua lapis skin terlihat seperti 1 lapis (ketika besar kedua buah kotak yang ditangkap mata sama/ hampir sama) sehingga pergerakan sudut pandang kotak depan dan belakang membuat gambar pada dinding terkesan bergerak.
- Perbedaan warna kotak pada ke 2 skin ternyata tidak mengubah efek pergerakan yang di rasakan oleh mata.





### SARAN

*Pattern* kotak-kotak pada skin nantinya dapat dimodifikasi dengan bentuk-bentuk lain seperti persegi panjang, layang-layang, heksagonal dan bentuk lain yang geometris. Serta dapat menggunakan berbagai variasi warna berbeda. Untuk mengetahui efek yang lebih spesifik perlu ada penelitian yang lebih lanjut dimana responden yang mengamati terdiri dari beberapa usia berbeda.

## **5. KESIMPULAN**

Penerapan ilusi optikal yang tidak terlalu sulit, serta berbagai efek yang dapat dihasilkan dapat menjadi salah satu solusi desain baik, untuk menghasilkan detail yang baik pada suatu bangunan.

## **6. DAFTAR PUSTAKA**

1. Conway BR, Kitaoka A, Yazdanbakhsh A, Pack CC & Livingstone MS. 2005. *Neural basis for a powerful static motion illusion*.
2. Brandreth, Gyles. E. Bruce 1948. *The Great Book Optical Illusions*. New York : Sterling Publishing Co. Inc
3. Goldstein. 2001. *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*: Blackwell Publishing Ltd
4. Ffytche DH. 2005. *Halusinasi visual dan sindrom charles kap*.
5. Gormon, Ian E. 2004. *Theories of visual perception*, New York : Psychology Press
6. Michael Kubo and Farshid Mussavi. 2000. *The Function of Ornament*.
7. Penrose LS & R. 1958. Penrose *objek Impossible: tipe khusus dari ilusi visual psikologi*.
8. Rorschach. 1921. *Psychodiagnostik*. Berlin: Bircher.
9. <http://www.archiexpo.com/cat/facades-curtain-walls-exterior-cladding-solar-shading/double-skin-facades-solar-shadings-L-1005.html> ( dikutip 1 maret )
10. <http://www.calrecycle.ca.gov/GreenBuilding/> ( dikutip 1 maret )
11. <http://www.detail.de> ( dikutip 1 maret )
12. <http://www.designsdelight.com/architecture/walls/> ( dikutip 1 maret )
13. <http://irwan.net/ilusi-optikal/> ( dikutip 1 maret )
14. <http://www.theopticalillusions.com/> ( dikutip 1 maret )
15. [http://en.wikipedia.org/wiki/Optical\\_illusion](http://en.wikipedia.org/wiki/Optical_illusion) ( dikutip 1 maret )

# CYBER-ARCHITECTURE PARADIGM AND THE CONSTRUCTION OF CYBERCULTURE LIFESTYLE IN CONTEMPORARY SOCIETY

M. Rusnoto Susanto, S.Pd, M.Sn

(Artist, Art Critic, Independent Curator, Doctoral Student at Post Graduate  
Program of Fine Art in ISI Yogyakarta)

Email: m\_rusnoto@yahoo.com

## ABSTRACT

*The development of communication technology of simulation in the discourse of **cybercultures** and its cybernetic practices is very interesting to be observed and studied. This phenomenon is very important considering its rapid development over the past 5-10 years, especially in building and developing internet network. An ever increasing technological changes lead to an explosion of visual culture through variety of fantasy and visualization which becomes the dominant element in the reality of mechanical cybernetic system. It also gives pivotal influence both on the use of cyberspace to explore ideas by updating development in the discourse surrounding the world of architecture and in the practice of contemporary architectural plan which maximize the exploration of its innovative designs by utilizing cyber facilities.*

*The development of architectural work in Indonesia in the past decade has emotively explained the progress of architecture and the tendency of change in the image of the art of architecture in the world which assert the establishment of new paradigm. The emergence of innovative architectural designs has shown that architecture of today not only serves functional cause but most importantly it is directed towards identity construction and manifestation of personal aesthetic value which support the image building cause. Its integration with stakeholders shows intellectual and emotional awareness as a manifestation of **the lifestyle of contemporary society** who are drawn more and more into cyber culture. This case is evident in the current architectural design and imagery of housing, public space, office building, shopping mall, study center, art space, and religious spaces which shows the sublime relationship between architecture and the lifestyle of contemporary society.*

*The question is; is there any significant connection between cyber culture and the shift in the architectural design? To what extent does the construction of cyber culture lifestyle of contemporary society contribute to the development of new paradigm of **cyber-architecture**? Starting from my dissertation on virtual replacement which explores critical aspects of phenomenon appears as an impact of cyber culture, I will elaborate how the aesthetic imaging dominates the functional aspect of architectural work and produce the new paradigm of our architecture by proposing the discourse of cyber-architecture as the peak of the development of the art of architecture in Indonesia and the world.*

**Keywords:** cybercultures, cyber-architecture and lifestyle of contemporary society

## 1. PENDAHULUAN

*The question that trouble me most was then: how we Indonesians could establish a contemporary architecture, created on the basis of truth and beauty, and relevant to our own Indonesia history and our present situation. [YB. Mangunwijaya]*

Arsitektur adalah semangat dan keinginan untuk menerjemahkan zaman kedalam ruang esensi dari teknologi modern merupakan bagian penting yang harus bermakna dalam karya arsitektur. Karena bahwa teknologi merupakan ungkapan intelektualitas manusia modern dan teknologilah yang mendominasi kecendrungan mendatang. [Mies Van Der Rohe]

Sengaja saya petik salah satu perspektif tokoh arsitektur Indonesia, YB. Mangunwijaya mengenai bagaimana Indonesia dapat membangun sebuah arsitektur kontemporer yang dibuat

atas dasar sebuah kebenaran, keindahan dan relevansinya untuk sejarah Indonesia dan dapat dihadirkan pada situasi saat ini? Pertanyaan ini sangat menarik dan dapat menyeret pemahaman kita untuk mempersoalkan kembali sebuah artikulasi estetik dari pencitraan arsitektural yang dikehendaki –perubahan cita rasa dan gaya hidup- masyarakat kontemporer di tengah integrasinya dengan praktik *cybercultures*. Di era digitalisasi (serba 3D animasi) dan aplikasi sistem perangkat lunak lainnya yang luar biasa dalam menyokong praktik-praktik perancangan yang menggunakan produk-produk *cybercultures* secara cerdas. Ini memungkinkan seorang arsitek mengeksplorasi kecerdasan intuisinya untuk menggali gagasan inovatif yang eksperimentatif, mempertemukan berbagai *insight*, berkelana dalam jagad virtual layaknya seorang penggila *cybernetic* melacak impian-impian pada semua jejaring dan menemukan solusi jitu problem rancang bangun untuk mengeksekusi gagasan kreatif.

Tingginya aktivitas masyarakat urban di kota-kota besar cenderung berorientasi pada pencapaian semua aktivitas dengan lebih cepat dan efisien. Inilah peluang penggunaan fasilitas teknologi komunikasi, informasi, simulasi dan digitalisasi. Teknologi simulasi digital dengan kecepatan-percepatan yang tinggi dan kemampuan simulasi teknologi canggih menunjukkan kekuatan menjadi candu yang menyergap semua aktivitas hidup masyarakat kontemporer. Kemudian muncul kecenderungan penggunaan fasilitas ruang maya yang mampu mengubah karakteristik masyarakat kontemporer begitu melekat dalam sistem digitalisasi, termasuk berpengaruh pada perubahan gaya hidup yang mampu mengonstruksi pencitraan pada dunia arsitektur.

Di Indonesia khususnya telah mampu menunjukkan perubahan sistem (sistem sosial, sistem pemerintahan, sistem politik, sistem ekonomi dan sistem budaya) dalam konteks penggunaan instrumen *cybernetic* secara sporadik. Aplikasi berbagai sistem jejaring mekanis *cybernetic* membawa perubahan sosial lainnya yang memberi pengaruh sangat signifikan terhadap perubahan sosial, perubahan sistem ekonomi dengan indikasi berubahnya gaya hidup (gaya berkomunikasi, gaya berbelanja, gaya transaksi bisnis, gaya belajar dengan fasilitas *cyberspace* dan gaya seks serta gaya penikmatan 'citra-kepekaan arsitektur' ruang). Semua instrumen yang membangun kinerja jejaring sosial misalnya, baik antar institusi dengan individu yang dikonstruksi dalam sistem jejaring sosial yang difasilitasi sistem *cybernetic*. Fenomena semacam ini memicu perubahan budaya dan pergeseran visi yang berangsur-angsur menata dirinya untuk membentuk dimensi dan visi kehidupan baru. Ambil contoh, *The New York Times* menerbitkan artikel tentang pelapukan *Capsule Tower*, sebuah bangunan apartemen untuk para lajang di Tokyo. Setiap kapsul dalam *Capsule Tower* yang dibangun pada tahun 1972 ini, lengkap berisi fasilitas-fasilitas modern seperti televisi, *tape recorder*, dan kulkas. Bangunan-bangunan ini adalah contoh langka dari apa yang sering disebut sebagai *Japanese Metabolism*, sebuah gerakan dan tren arsitektur yang terlibat dalam kebangkitan Jepang dari perang. Visi urban mereka kemudian melekat pada budaya orang Jepang pasca perang ketika itu. Kota-kota dibangun dan dirancang sebagai sistem terapung yang melambangkan citra masyarakat bergeser dalam transisi menuju modernitas. Pada saat yang sama, perubahan pada struktur masyarakat Jepang pun dapat jelas terlihat pada pergeseran struktur keluarga tradisional dan perpindahan arus tenaga kerja nasional. Fenomena yang terjadi di Jepang ini menarik perhatian dunia dan disambut antusias oleh para arsitek. Sekarang ini, ada gagasan untuk membuat museum arsitektur dari masa depan yang telah berlalu itu. Dari sinilah

kecenderungan hidup dalam pengaruh *cyberspace* dan idealisasi *virtual space* mengkristal secara laten pada masyarakat dunia akhir-akhir ini.<sup>1</sup>

Menurut pertumbuhan dan perkembangan penggunaan *cyberspace* yang kian melampaui populasi penduduk bumi hampir seluruh aspek telah diambil alih meski tidak sepenuhnya oleh daya pikat teknologi simulasi ini dalam melakukan pendiskualifikasian semua aspek kehidupan pada sistem informasi dunia virtual, dan berujung pada pembentukan budaya baru yakni akumulasi pluralitas nilai dalam paket *cybercultures*. Ini merupakan respons dari perubahan dan pergeseran maya (*Virtual Displacement*) yang kemudian memberi pengaruh signifikan terhadap relasi perubahan budaya yang ditandai sebuah fenomena faktual hari ini yang mengkonstruksi gaya hidup masyarakat kontemporer. Gejala desain arsitektur akhir-akhir ini cenderung membangun paradigma *cyber-architecture* dengan mengubah hubungan antara berbagai elemen dengan pencitraan teknologi canggih untuk menerjemahkan identitas masyarakat posmodern. Urbanisasi tak lagi berarti perpindahan manusia ke kota di dalam ruang nyata, namun berkembang ke arah urbanisasi virtual yaitu perpindahan manusia secara besar-besaran ke dalam pusat kota digital '*electricity*' yang diimplementasikan pada perubahan radikal dan sporadik melahirkan citra-citra arsitektural yang futuristik. Kodratnya paradigma arsitektur untuk menyerap spirit jiwa jaman dan melakukan inovasi mengikuti perubahan jaman.

## 2. TUJUAN

### Tujuan Jangka Pendek

Tujuan Jangka Pendek pada makalah penelitian adalah untuk menyajikan berbagai temuan-temuan data dan informasi seputar paradigma *cyber-architecture* dalam perkembangan wacana seni arsitektur kontemporer berkaitan langsung dengan *life style* masyarakat kontemporer. Keterlibatannya dalam praktik *cybercultures* yang berbanding lurus dengan kian canggihnya teknologi simulasi *cybernetic* di Indonesia. Tujuan akademik lainnya untuk menguji tesis bahwa bagaimana relasi antara *life style*, praktik *cybercultures* dengan paradigma dan praktik *cyber-architecture* yang terintegrasi membangun estetika baru seni arsitektur Indonesia.

### Tujuan Jangka Panjang

Tujuan Jangka Panjang pada makalah penelitian ini adalah untuk merekonstruksi paradigma *cyber-architecture* dalam perkembangan wacana seni arsitektur global. Upaya pembacaan ulang terhadap gerakan *avant garde* yang memberikan spirit proses penciptaan arsitektur masa kini dengan temuan-temuan desain inovatif yang dapat mempresentasikan estetika perwajahan-citra atau identitas spesifik seni arsitektur Indonesia.

## 3. METODE PENELITIAN

### Pendekatan Teori Quantum Untuk Mengkaji Fenomena Seni

Teori Quantum yang lazim melekat pada disiplin ilmu Fisika Baru dan Fisika Quantum sesungguhnya dapat dijadikan sebuah pendekatan yang menarik untuk mengkaji berbagai fenomena seni. Kemunculannya dicetuskan pertama kali pada 24 Oktober 1927 oleh sekelompok fisikawan di *Hotel Metropole*, Brussel. *Term* Quantum mengacu pada suatu paket

---

<sup>1</sup> Anton Larenz (2009), *Ruins of the Future "Virtual Displacement"* by Rusnoto Susanto, dalam '*Virtual Displacement*', Katalogus Pameran Tunggal Rusnoto Susanto, TBY dan Tubi art Space, Yogyakarta, p. xx

*discrete* (yang terpisah secara individual) dari unit energi terkecil yang dapat diasosiasikan dengan peristiwa (*event*) atau fenomena subatomik tunggal apa saja.<sup>2</sup> Karya seni (termasuk seni arsitektur) dapat ditinjau dari aspek partikel atau dari aspek gelombangnya. Aspek partikelnya yakni materi bangunan yang dikonstruksi dengan berbagai materi pendukung lainnya (semen, beton, besi, paku, asbes, batu, fiber, aluminium, baja, kaca, kayu, cat dan air) dan dapat pula dilacak melalui gelombangnya yakni pencitraan atas konsepsi arsitektur, ekspresi visual, auratiknya, atau makna filosofis yang terus-menerus berubah tergantung cara pandang, oleh siapa yang mengapresiasi dan waktu ketika karya arsitektur diamati. Refleksi partikel dan gelombang serta merta menunjukkan eksistensi sebuah karya arsitektur yang melekat dengan idealisasi seorang konseptornya, yakni seorang arsitek.

Disinilah sebuah konsep eksistensialisme penting dicermati dan diungkap ketika mengamati fenomena seni dengan gejala khususnya. Memetik ungkapan Latin *Cogito ergo sum* 'saya berpikir, maka saya ada' yang sebelumnya diungkap Agustinus *Si fallor, sum* 'jika saya tertipu, saya ada' sebelum Decartes mendedah keniscayaan ungkapan *cogito ergo sum*, sebagai pernyataan satu-satunya kepastian yang kita miliki ialah kepastian eksistensi diri kita sendiri.<sup>3</sup> *Cogito ergo sum* kemudian dianggap sebagai kebenaran yang terbukti dengan sendirinya dan jelas dengan sendirinya. Dari dasar inilah Decartes mengembangkan sistem filsafatnya yang bersifat rasionalistik. Pada konteks kemunculan imajinasi-imajinasi dalam perancangan praktik arsitektur menunjukkan secara tegas tegas berelasi dan merujuk filsafat ini untuk mempresentasikan konsep-konsep personal inovatif.

Penemu filsafat fenomenologi, Hasserl menyatakan bahwa: "*The life-world is a realm of original self evidences. That which self-evidently given is, in perception, experienced as 'the thing itself' in immediate presenced, or, in memory remembered as the thing itself; and every others manner of intuition is a presentification of the thing itself*".<sup>4</sup> Bahwa dunia kehidupan merupakan realisme pembuktian kesejatan diri, kemudian yang menjadi suatu pembuktian diri ialah apa yang dialami sebagai realitas itu sendiri dimana kemunculan cepat dan dalam ingatan; setiap intuisi lain adalah presentifikasi dari keadaan diri sendiri. Metode ini secara alami menerjemahkan ide-ide intuitif dengan model matematis atau pada wilayah ilmu pengetahuan yang jarang sekali menjadikan intuisi dari keadaan objektif tetapi lebih sebagai intuisi dunia kehidupan yang berkesusaian mempermudah konsepsi dan obsesi objektif yang dipersoalkan.

Dasar pemikiran fenomenologi secara singkat menerima dasar pemikiran untuk merelasikan dengan satu aktivitas melalui penampakan karya arsitektur yang menghasilkan perwujudannya yang khas dalam lingkungan sendiri.<sup>5</sup> Bila dikaitkan dengan makna perwujudan karya arsitektur dengan dunia kehidupan (*Lebenswelt*), merepresentasikan sebuah konsep dimensi kehidupan yang diterjemahkan melalui konsep ruang objektif dengan mengungkapkan aspek tiga dimensi sebagai manifestasi bentuk arsitekturnya. Dengan begitu fungsi karya arsitektur mengakomodasi berbagai kepentingan masyarakat baik fungsi dan estetika untuk membangun rasa aman, nyaman dengan pencitraan positif sehingga masyarakat pengguna fungsi produk arsitektur mampu membangun spirit hidup dengan lonjakan spirit produktivitas tinggi. Arsitektur dan lingkungannya secara integral bersinergi membangun daya hidup.

---

<sup>2</sup> Marianto, M. Dwi., 2004, *Teori Quantum Untuk Mengkaji Fenomena Seni*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, p. 10

<sup>3</sup> Lorens, Bagus., (1996), *Kamus Filsafat*, Jakarta: Gramedia, p. 143

<sup>4</sup> Husserl, dalam Welton, Donn, 1999. *The Essential Husserl Basic Writings in Transcendental Phenomenology*. Indiana University Press, p. 367

<sup>5</sup> Laksmi Gondokusumo Siregar., 2006, *Makna Arsitektur Suatu Refleksi Filosofis*, Jakarta: UI-Press, p.63

### **Metode Observasi Non-partisipan dan Literatural**

Metode Observasi merupakan pendekatan untuk menggali berbagai informasi dan mengumpulkan sejumlah data suatu proyek penelitian, baik secara langsung maupun tak langsung. Pada penelitian ini saya menentukan penggunaan metode observasi non-partisipan.<sup>6</sup> Yakni, memosisikan pengamatan dari luar karena saya tidak menjadi bagian aktif dari objek pengamatan (dalam penelitian ini mengingat disiplin ilmu dan kapasitas ilmu serta praksis) di luar praktik disiplin arsitektur.

Pada makalah penenilitan ini saya juga menggunakan studi literatur untuk mendapatkan konstruksi-konstruksi ideal dan komperehensif terhadap persoalan penelitian tersebut. Pengamatan lapangan dengan didukung studi literatur secara komperehensif dapat mengkomparasi aspek-aspek historis, visual, artistik, estetis dan filosofis melalui pendekatan kajian semiotika visual. Dengan demikian memungkinkan saya melakukan pengembaraan wacana dan menemukan persoalan-persoalan yang dapat dipetakan dalam menguatkan dugaan-dugaan. Hipotesa seputar pengaruh perkembangan *cybercultures*, *life style*, dan paradigma *cyber-architecture* yang belakangan menggejala dalam praktik arsitektur kian marak dibicarakan dapat diuraikan secara proporsional.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Menduga Wajah Arsitektur Kita: Kontekstualisme dan Postmodernisme**

Pada tahun 1960-an merupakan titik balik sebagai koreksi terhadap arsitektur modern. Di era modern tersebut muncul protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang monoton karena pada dasarnya arsitektur modern berkesan monoton dan jauh dari kesan ekspresif yang dapat mempresentasikan jiwa jaman. Maka melahirkan aliran baru yaitu aliran posmodern sebagai penyikapan terhadap potensi terbukanya ruang eksperimentatif dan peluang lahirnya karya posmo yang lebih inovatif. Visi arsitektur posmodern menembus batas, meninjau masa lalu dan masa depan menyatukan seni dan ilmu lain. Arsitektur yang melepaskan diri dari aturan moderenisme, regionalisme atas internasionalisme dan representasi fiksional atas bentuk geometris dan representasi fiksional dan menunjukkan eksklusivitas bangunan bukan simbol dari mesin dan konstruksi sebagai bagian dari proses arsitektur. Kemudian muncul konsep kontekstualisme dalam arsitektur sesuai dengan konteks penyajian visualisasi yang ideal antara bangunan sebelumnya dengan bangunan baru secara *kohesif* (menyatu). Rancangan arsitektur baru harus mampu memperkuat dan mengembangkan karakteristik dari penataan lingkungan, ramah atau setidaknya mempertahankan pola yang sudah ada. Suatu bangunan harus mengikuti langgam dari lingkungannya dan menyesuaikan diri dengan konteksnya dan memiliki kesatuan visual dengan lingkungan dan memiliki karakteristik kontekstual merupakan alat pengembangan yang memungkinkan untuk dapat dipertahankan dalam konteks baik.

Arsitektur kontekstual diklasifikasikan menjadi dua: *Pertama*, *kontras* yang berguna dalam menciptakan lingkungan urban. Kontras menjadi salah satu strategi desain yang paling berpengaruh bagi seorang perancang. Apabila diaplikasikan dengan baik dapat menjadi fokus dan citra aksen pada suatu kawasan kota. Brent C. Brolin menyatakan bahwa kontras bangunan modern dan kuno bisa merupakan sebuah harmoni. *Kedua*, kadang suatu lingkungan menuntut *keserasian/keselarasan*, hal tersebut dilakukan dalam rangka menjaga keselarasan dengan lingkungan yang sudah ada. Bangunan baru lebih menghargai dan

---

<sup>6</sup> Marianto, M. Dwi., Ibid., p. 82

memperhatikan konteks dimana bangunan itu berada, kemudian bersama-sama menjaga dan melestarikan “tradisi” yang telah berlaku sebelumnya. Sehingga kehadiran satu atau sekelompok bangunan baru lebih menunjang dan rival karakter bangunan sebelumnya walaupun terlihat dominan (secara kuantitas). Kontekstualisme sebuah teknik desain yang dikembangkan untuk memberikan jawaban khusus atas lansekap morfologis, tipologis, pragmatis, pluralistik dan fleksibel, serta berorientasi pada kaidah khusus. Kontekstualisme merupakan persoalan keserasian dan kesinambungan visual, memoar dan makna dari *urban fabric*. Prinsip kontekstualisme bahwa gaya arsitektur selalu menjadi bagian fragmentasi *integrated* gaya arsitektur secara luas. Pendekatan dan pemikiran arsitektural disesuaikan untuk situasi tertentu dengan merekonstruksi identitas diri melalui artikulasi visual pada karya terbaik citra arsitektural yang khas dan personal.

### **Perubahan Budaya, *Life Style* dan Pencitraan *Cyber-Architecture***

Giddens mengungkapkan bahwa, perkembangan gaya hidup dan perubahan struktural modernitas saling terhubung melalui reflektifitas institusional; karena keterbukaan kehidupan sosial masa kini, pluralisasi konteks tindakan dan aneka ragam otoritas, pilihan gaya hidup semakin penting dalam penyusunan identitas diri dan aktifitas keseharian. Ia juga mengingatkan, bahwa gagasan gaya hidup telah dikorupsi oleh konsumerisme, meskipun pasar, terutama ketika telah menjadi tema ideologis dalam politik neoliberal, sepertinya menawarkan kebebasan memilih, dan dengan demikian bermaksud mempromosikan individualisme.

Komodifikasi individualism melalui genre-genre narasi media, strategi pemasaran menekankan gaya pada biaya investasi nilai personal. (1) Untuk menjelaskan pandangan Giddens ini dikaitkan dengan gaya hidup yang ada dan menjamur di Indonesia ini, maka kita harus membuka perspektif agar tidak terbentur pada pola pikir yang tidak dengan serta merta berbicara konteks Timur dan Barat. (2) Pemaknaan yang terkait dengan hal-hal busana (*fashion, style, dan mode*). (3) *style* disebut sebagai corak mode dan gaya. (4) Mode (5) dikatakan sebagai *vogue, current/latest style, look, trend, latest thing, latest taste; craze, rage, fad, general tendency, convention, custom, practice*. (6) Roland Barthes, memahami mode ini sebagai sebuah objek otonom, dengan struktur aslinya sendiri dengan finalitas baru; fungsi-fungsi lain disubstitusikan bagi fungsi-fungsi sosial. Pemahaman ini jika diterapkan pada gaya busana, maka akan mengarah pada aspek bentuk, desain, ornamentasi, dan materialnya yang mencakupi ekspresi penciptaan dengan beragam komunikasi. (7) Bergaya sebagai bertingkah dengan tidak sewajarnya (dibuat-buat).<sup>7</sup>

Dalam Film *David Cronenberg Videodrome*, seorang pria tertelan ke televisi. Artis *Stelarc* menempel pada setiap bagian dari sensor tubuh dan stimulator yang terhubung ke internet, secara harfiah perpaduan teknologi dan tubuh. Dengan cara yang sama, komputer dan media elektronik lainnya memiliki dimensi tertentu. Kita bisa merasakan mereka datang ke dalam kontak dengan kulit tubuh kita. Realitas kehidupan kita sehari-hari sudah terstruktur sebagai dunia maya, dengan tubuh kita mendapatkan sensasi sentuhan mereka dari dunia maya sesungguhnya bukan ruang arsitektur aktual dan lansekap kota. Pada titik tertentu kita menjadi

---

<sup>7</sup>(1) Giddens, Anthony. (1979), *Central problems in Social Theory: Action, Structure and Contradiction in Social Analysis*. London: Macmillan. (2) Giddens, Anthony. (1981), *Contemporary Critique of Historical Materialism*. London: Macmillan. (3) Giddens, Anthony. (2007), *Europe In The Global Age*. Cambridge: Polity publisher. (4) Giddens, Anthony. (2004), *Konsekuensi-konsekuensi Modernitas*. Yogyakarta: Kreasi Wacana. (5) Giddens, Anthony. (1991), *Modernity and Self Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press. (6) Giddens, Anthony. (1984), *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity publisher, 1990. (7) Giddens, Anthony. *The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration*. Cambridge: Polity publisher.



dikelilingi oleh arsitektur virtual dan tertutup dalam interior imajiner dalam sebuah raksasa besar inkubator (*cyberspace*). Dalam novel *cyberpunk*, ekspansi arsitektur virtual ini terkait dengan penurunan, kerusakan kota dan distorsi-dekonstruksi arsitektur. Sementara arsitek *cyber resort* formalisme sebagai *fashion* arsitektur virtual dalam bungkus realitas, realitas aktual di sekitar ditandai kian terkikisnya eksistensi tubuh kita melalui kontak dengan media elektronik yang diabaikan dalam arsitektur virtual dengan mengejar formalistik citra.

### **Citra Arsitektur Postmodern: Manifestasi Spirit Masyarakat Kontemporer**

Di akhir abad ke-18, struktur *megalomaniak* yang diilustrasikan oleh Etienne-Louis Boulee sebagai raksasa untuk direalisasikan. Kemudian pada tahun 1920-an, para arsitek *avant-garde* Rusia membayangkan bangunan mengambang di udara. Pada saat ini masih hanya mimpi, tetapi ketika kita sampai kubah geodesik Buckminster Fuller yang *membainshocking* publik dimana kita dapat menemukan sesuatu yang khusus karena mereka memiliki daya tarik Boulee dengan para raksasa. Tentu saja sebuah bangunan mengambang tersebut tidak lagi sebagai sebuah fantasi belaka yang hidup dalam ruang imajiner. Fuller kemudian *membranding* dirinya dengan membuat sejumlah gambar rancangannya dari kubah *geodesic* raksasa mengambang di langit. Awalnya sangat tidak rasional dan mustahil namun kini menjadi realitas perancangan arsitektur yang mencengangkan dan menjadi tonggak *avant garde*.

Kegiatan perancangannya menabrak kebuntuan patron arsitektur dan justru karena gravitasi didefinisikan batas penting untuk arsitektur yang Heidegger paparkan dari kuil Yunani yang bangkit dalam hubungan ketegangan dengan bumi (awal seni muncul). Pada sisi lain, arsitek telah mati-matian berusaha untuk dibebaskan dari keterbatasan ini. Telah berulang kali bermimpi bagaimana sebuah bangunan seolah terbang layaknya seorang astronot melayangkan tubuhnya pada ruang hampa udara. Saat ini, seorang arsitek yang mengaku sebagai desainer dari *cyber-arsitektur* menyatakan kebebasan mereka untuk merancang dalam ruang digital yang bebas dari batasan gravitasi. Situasi ini menjadikannya dunia maya hadir atau dihadirkan untuk menggantikan ruang yang sebenarnya sebagai target untuk penanaman modal dan lain sebagainya, tampak bahwa arti terminologi arsitektur memperluas dirinya untuk memasukkan konfigurasi ruang virtual dalam tampilan computer beserta simulasi-simulasi visualnya. Ini fakta yang terus hidup di akhir abad ke-20 melalui pertemuan fisik, sensual dan erotis dengan komputer sebuah eksplorasi arsitektural yang dapat menjadi ruang baru dan memiliki kekuatan untuk mengubah paradigma seni arsitektur kontemporer.

Rentang waktu tahun 1960 sampai 1970-an, perbincangan tentang posmodernisme mulai masuk ke dunia arsitektur. Diruntuhkannya bangunan perumahan Pruitt Igoe, St. Louis, Missouri, yang memiliki karakter arsitektur modern (arus arsitektur *International Style* yang dipelopori Mies van der Rohe) menandai lahirnya pemikiran arsitektur posmodernisme. Arsitektur posmodern membawa tiga prinsip dasar yakni: *kontekstualisme*, *allusionisme* dan *ornamental*. Robert Venturi, arsitek sekaligus teoretisi awal konsep arsitektur posmodern, dalam bukunya *Complexity and Contradiction in Architecture* (1966) menyatakan bahwa, arsitektur posmodern lebih mengutamakan elemen gaya *hybrid* (ketimbang yang murni), komposisi paduan (ketimbang yang bersih), bentuk distorsif (ketimbang yang utuh), ambigu (ketimbang yang tunggal), inkonsisten (ketimbang yang konsisten), serta kode ekuivokal (ketimbang yang monovokal). Sementara itu Charles Jencks dalam *The Language of Postmodern Architecture* (1977), menyebut beberapa atribut konsep arsitektur posmodern yakni; metafora, historisitas, eklektisisme, regionalisme, *ad hocism*, semantik, perbedaan gaya, dan pluralistik. Arsitektur posmodern juga memiliki sifat-sifat *hybrid*, kompleks, terbuka, kolase,

ornamental, simbolis dan humoris. Jencks juga menyatakan bahwa konsep arsitektur posmodern ditandai oleh suatu ciri *double coding* sebagai prinsip arsitektur posmodern yang memuat tanda, kode dan gaya yang berbeda dalam suatu konstruksi bangunan. Arsitektur posmodern hingga kini menerapkan prinsip *double coding* selalu merupakan campuran eklektis dari konsep medium dan nilai estetikanya.

- **Citra Electricity pada Hunian Privat dan Apartemen Gaya Hidup Metropolis**

Keberadaan kota pada era posmodern tentu dipengaruhi berbagai aspek yang dibentuk oleh warna-warni pandangan, kecenderungan, keyakinan, gagasan, citra, tanda dan makna. Citra hunian masa kini cenderung mengaplikasi konsep Electricity yang eklektis, minimalis, kadang menekankan pada bentuk-bentuk disain arsitektur yang kompleks, detail-rumit, dan kontradiktif. Karakteristik inilah yang tumbuh dan hidup dalam siklus serta ritme masyarakat kontemporer. Terkonstruksinya citra semacam ini sesungguhnya merupakan manifestasi *life style* masyarakat kontemporer. Semakin tingginya kecenderungan pada konsumerisme dan kapitalistik maka dapat dipastikan berpengaruh pada meningkatnya cita rasa terhadap berbagai perspektif dalam upaya pemenuhan kebutuhan. Baik dari kebutuhan sehari-hari hingga hal yang berhubungan dengan pencitraan dan kemewahan. Cita rasa yang dipengaruhi oleh gaya hidup yang dibentuk *cybercultures* secara signifikan pula mempengaruhi berbagai gaya dan pencitraan arsitektur posmodern dengan citra *cyber-architecture*.

Pengembang hunian dan apartemen kini cenderung menekankan pencitraan pada konsumen sesuai gaya hidup, memiliki nilai investasi progressif, prestisius dan strategis maka memunculkan konsep-konsep *super block* mewah pada perancangan arsitektural yang energik, eklektis, benderang, glamour, gemerlap warna-cahaya, prestisius, elegan, *stylist* dan futuristik. Kecenderungan menentukan desain citra arsitektur posmodern dengan sentuhan etnik khusus menciptakan ruang bersifat bebas, anekaragam, dan pluralisme. Bangunan yang kreatif dan imajinatif menjadi khas masyarakat yang bebas berekspresi. Relasi khusus dengan arsitektur *cyber* ini dipengaruhi hal-hal di atas dianggap dapat menawarkan jawaban atas obsesinya.

- **Arsitektur Ruang Publik dan Arsitektur Futuristik**

Pencitraan arsitektur ruang publik di Indonesia khususnya mengacu pada perkembangan arsitektur futuristik di Eropa dan Amerika. Karya arsitekturnya cenderung mengacu pada konsep *landmark* kota. Cermati saja pada citra arsitektur pusat belanja, perkantoran, niaga, pusat laboratorium pendidikan, pusat kebudayaan, pusat-pusat hiburan dan tempat peribadatan di kota-kota besar (Jakarta, Surabaya, Malang, Makasar, Bogor, Bumi Serpong Damai, Cikarang, Medan dan Bandung). Tak hanya pada arsitektur fungsional, proyek pencitraan futuristik mewabah di area jembatan jalan tol, peristirahatan sementara dan gerbang-gerbang beberapa kawasan hunian yang difungsikan sebagai *public space*. Kawasan Kelapa Gading Jakarta mampu membenamkan miliaran rupiah sebuah proyek pencitraan kawasan dengan membangun monumen karya pematung Rita Widagdo sebagai *landmark* Summarecon. Kota wisata, BSD, Agung Podomoro Group, *Ocean Park*, *The Jungle*, Menara BNI 46, FedEx, *Surabaya Town Square*, *Green Bay Pluit*, *City Cat Walk* dan lainnya secara sadar membranding dirinya dengan citra kawasan futuristik. Ada juga *super block* yang tampil mencolok seperti *Seaview Condominium* di *Green Bay Pluit* yang berada tepat di atas Mall sebagai paket kawasan hunian elit yang dilengkapi ruang publik berupa *Botanical Garden* seluas 12 hektar. Kawasan dengan view eksotik khas bahari terintegrasi dengan sarana pendidikan dasar hingga Perguruan Tinggi, resto, sport, resort, pusat kebugaran, wisata ancol, pantai indah Kapuk dan sarana pusat kesehatan. Mengingat kita pasai *Vivo City* Singapore dan *Yokohama Land*.

Citra futuristik pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa ekspresi arsitekturnya berorientasi ke masa depan atau mengikuti perkembangan jaman. Fleksibilitas dan kapabilitas mampu melayani dan mengikuti perkembangan kebutuhan fungsi sekaligus pencitraan. Kriteria tersebut menampung tuntutan aktivitas yang senantiasa berkembang melayani perubahan ruang dan perwajahan. Futuristik sebagai *core values* layaknya Ferrari maupun Lamborghini bercitra dinamis, estetis dan inovatif terutama dari segi teknologi yang dipakai (dinamis, canggih dan ramah lingkungan) dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas yang impresif, ekspresif dan futuristik. Futuristik merupakan lambang perubahan, dinamis dan menembus ruang imajinatif sebagai *movement*, ekstrim, berlebihan dan tidak natural. Nampak senada dengan paradigma perkembangan arsitektur yang bebas dan sarat dekonstruksi.

## 5. KESIMPULAN

Pranata teknologi simulasi *cybernetic*, jauh dari asal-usul dunia maya dapat ditelusuri pada seni abstrak modernis Malevich. Malevich mengakui kekuatan magnet, gravitasi, gelombang radio dan kekuatan virtual lainnya dan potensi melawan gravitasi yang dimiliki tiap objek lukisan. Sepanjang garis yang sama, dia membayangkan sebuah bangunan mengambang dengan pondasi bangunan keluar, citra *floating* dibangun di atas sebuah struktur imajiner-virtual melalui *afterimages* dan mekanisme lain dari perspektif tertentu. Gejala perancangan dengan pelibatan kecanggihan teknologi digital merepresentasikan segenap obsesi dan keliruan imajinatif seorang arsitek dalam menerjemahkan desain virtual ke dalam perwujudan tiga dimensi pada ruang fisik, atau untuk membuat modifikasi *arbitrarily* terhadap fleksibilitas ruang untuk mengejar objek yang tidak pernah bisa diungkapkan dalam kenyataan. Penampikan sesaat dari ruang maya dengan cara menggerakkan objek, *afterimages*, dan efek *stereoskopik*. Ini menunjukkan betapa gigih ia mengejar ambiguitas ruang antara dua dan tiga dimensi -sub-zona, interval, stasiun transfer yang disebut 'materi imaterial'. Imaterial, lahir dari cahaya dan gerak benda, memiliki unsur-unsur yang sama dengan ruang media elektronik. Arsitektur sangat cair pada ruang *cyber* dan ini jelas arsitektur imaterial. Tipikal arsitektur yang tidak lagi puas dengan bentuk, cahaya dan aspek lain dari dunia nyata.

Perkembangan arsitekturnya masa kini mengutamakan komposisi *mixed*, bentuk distorsif, ambigu, inkonsisten, dan kebebasan ekspresi visual. Citra arsitektur posmodern menjelaskan dan menguraikan dinamika kehidupan masyarakat kontemporer yang kian beragam dan rumit. Era posmodern juga diwarnai perilaku masyarakat yang ekspresif, bebas, dan pluralistik. Perubahan teknologi yang kian pesat menimbulkan sebuah ledakan budaya visual melalui berbagai fantasi dan visualisasi yang merupakan unsur dominan di dalam realitas mekanis sistem *cybernetic*. Hal ini juga memberi pengaruh yang luar biasa baik pada penggunaan fasilitas *cyberspace* untuk mengeksplorasi gagasan dengan mengakses –mengupdate– perkembangan wacana desain arsitektur dunia maupun dalam praktik perancangan arsitektur masa kini yang memaksimalkan konsep eksplorasi desain-desain inovasinya melalui berbagai fasilitas *cyber*. Kita dapat cermati maraknya program-program *talk show* dan *life style* seputar materi arsitektur di *cyberspace* baik di televisi maupun di situs-situs internet, sebut saja Metro TV dan AnTV hampir rutin setiap Sabtu-Minggu menayangkan paket program arsitektur dan *life style* dengan durasi satu jam untuk mengentertainment (Green Bay Putih, Agung Podomoro, Rasuna Apartemen, Kawasan Ancol) produk-produk arsitektur inovatif berbagai pengembang properti kelas wahid dengan presentasi desain serba glamour, kontemporer, posmo dan imajinatif. Dari mulai hunian terbatas peruntukannya hingga hunian yang terintegrasi dengan lingkungan *public space*. Televisi lain menyajikan paket program arsitektur dari *provider* dalam paket *reality show* (Bedah Rumah, Penghuni Terakhir, maupun Rumah Idaman).

Apartemen yang diluncurkan ugul-ugulan mengindikasikan bahwa citra arsitektur kita tengah menjadi bagian dari simulasi *cyberspace* menjadi penanda sederhana sebuah kecenderungan masyarakat memiliki daya serap potensial yang ditunjukkan maraknya bisnis properti, investasi properti menjadi bagian gaya hidup yang dibangun secara laten oleh *cyberculture*. Semakin tingginya kecenderungan pada konsumerisme dan kapitalistik maka dapat dipastikan berpengaruh pada meningkatnya cita rasa terhadap berbagai perspektif dalam upaya pemenuhan kebutuhan. Baik dari kebutuhan sehari-hari hingga hal yang berhubungan dengan pencitraan dan kemewahan. Cita rasa yang dipengaruhi oleh gaya hidup yang dibentuk *cybercultures* secara signifikan pula mempengaruhi berbagai gaya dan pencitraan arsitektur posmodern dengan citra *cyber-architecture*.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua sumber yang pemikiran-pemikiran terbaiknya sempat dipetik dalam penyusunan makalah seminar ini. Poin inilah yang sesungguhnya mengonstruksi dasar pemikiran saya untuk menemukan data dan berbagai penjabaran yang masih teramat sederhana ini, namun paling tidak dapat menjadi bahan diskusi untuk membaca ulang peta seni arsitektur kita. Terima kasih kepada segenap panitia SCAN #2 seminar arsitektur Atmajaya Yogyakarta dan tim viewer yang memberikan kesempatan luar biasa bagi saya yang jauh dari menguasai disiplin arsitektur, namun dengan tergagap-gagap mencoba memaparkannya dengan sangat yakin. Saya berharap ada perspektif yang berbeda. Dan, terima kasih kepada peserta seminar yang saya harapkan memberikan kontribusi pencermatannya pada presentasi makalah ini. Untuk merangkai pemikiran-pemikiran yang terpenggal dan menjumpuk berbagai tinjauan yang tak terurai dengan sempurna, maka dengan sangat terbuka saya menawarkan sebuah dialog ilmiah demi penajaman makalah ini.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

1. Marianto, M. Dwi., 2004, *Teori Quantum Untuk Mengkaji Fenomena Seni*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
2. Giddens, Anthony., 1979, *Central problems in Social Theory: Action, Structure and Contradiction in Social Analysis*. London: Macmillan.
3. \_\_\_\_\_., 1981, *Contemporary Critique of Historical Materialism*. London: Macmillan.
4. \_\_\_\_\_., 1984, *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity publisher.
5. \_\_\_\_\_., 1990, *The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration*. Cambridge: Polity publisher.
6. \_\_\_\_\_., 1991, *Modernity and Self Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press.
7. \_\_\_\_\_., 2004, *Konsekuensi-konsekuensi Modernitas*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
8. \_\_\_\_\_., 2007, *Europe In The Global Age*. Cambridge: Polity publisher.
9. Gilles Deleuze. (1972), *Difference et Repetition*. Presses Universitaires de France, Paris.
10. Gilles Deleuze. (1992), *L'euphise*. In: *Samuel Beckett Quad*. Minuit, Paris.
11. <http://yusmanto.blogspot.com/2009/09/kontekstualisme-dalam-arsitektu.html>
12. <http://yusmanto.blogspot.com/2009/09/perspektif arsitektur YB. Mangunwijaya.html>
13. <http://yusmanto.blogspot.com/2009/09/arsitektur futuristik-dalam-arsitektu.html>
14. Jencks, Charles., 1977, *The Language of Postmodern Architecture*
15. Larenz, Anton., 2009, *Ruins of the Future "Virtual Displacement" by Rusnoto Susanto*, Katalogus Pameran Tunggal Rusnoto Susanto, Yogyakarta: TBY dan Tubi art Space
16. Lorens, Bagus., (1996), *Kamus Filsafat*, Jakarta: Gramedia

17. Siregar, Laksmi G., 2006, *Makna Arsitektur Suatu Refleksi Filosofis*, Jakarta: UI-Press
18. Venturi, Robert ., 1966, *Complexity and Contradiction in Architecture*
19. Welton, Donn., 1999, *The Essential Husserl Basic Writings in Transcendental Phenomenology*. Indiana: University Press

## Indeks Penulis

Amiranti, S	II.289	Korlena	II.383
Aristyawati, S	II.349	Krisprantono	II.605
Bintari, B	II.523	Kurniawati, W	II.14
Chandra, R	II.241	Kusmara, R	II.580
Damayanti, R	II.168	Kusna, M	II.222
Darmaningtyas, P	II.222	Lestari	II.42
Darmawan, E	II.100	Lestari, V	II.614
Darmawati, R	II.106, II.456	Maharani, Y	II.331
Dewi, P.	II.279	Mangalandum, S	II.161
Djunaedi, A	II.383	Martiningrum, I	II.186
Edrees, M.B.	II.145	Martinus, Y.P.	II. 405
Epifania, P	II.474	Mediastika, Ch.E.	I.7
Fajriyanto	II.465	Mentayani, I	II. 367
Franky, L.	II.115	Muchamad, B.N	II.422
Ghoustanjiwani, A.P.	II.227, II.580	Muqoffa, M	II.305
Ginardi, T	II.1	Nastiti, I.P	II.359
Hadiwono, A	II.312	Nugraheni, A	II.76
Handoko, J.P.S.	II.414	Nursanty, E	II.178
Hanson, E.K	II.331	Pandelaki, E.E.	II.131
Hapsariniaty, A.W.	II.59	Pawitro, U	II.438
Hendra, F.H	II.538	Prabasmara, P.G	II.448
Indartoyo	II.570	Prayitno, B	II.367
Ischak, M	II.429	Probosubanu, L	II.383
Iskandar, H	II.590	Pudianti, A	II.296
Ismail, N	II.383	Purbadi, Y.D	II.553
Istiadji, A.D.	II.153	Purwanto, E	II.507
Kevin	II.7	Purwati, W	II.194
Khaliesh, H	II.42	Rahadi, R.A.	II.59

Rahardjo, P II.496	Wijayanti II.131
Roychansyah, M.S II.448	Wijayanti, W II.48
Salim, I.M II.598	Wijayaputri, C.S. II.213
Salura, P II.241	Wintani, I II.21
Saptorini, H II.106	Wulandari, L.D II.339
Saragih, J.F.B. II.137	Yanuar, W II.580
Sari, N II.68	Yuliati, M I.15
Sariffudin II.270	Yuniastuti, T II.204
Sheha, A.N. II.21, II.227	Yuono, D. II.123
Soedarsono, W.K. II.331	
Soesilo, A.R. II.530	
Subroto, T.Y.W II.448	
Sudarma, E II.289	
Sumardiyanto, B II.515	
Surya, V.R.V II.485	
Susanti, R II.374	
Susanto, M.R II.623	
Tedjo, B I.1	
Tricia, E. II.85	
Triyosoputri, E II.320	
Uniaty, Q II.391	
Utami, D.S. II.106	
Utomo, Ch II.76	
Utomo, S.B. II.259	
Wardhono, U.P II.562	
Wibowo, S.H II.204	
Widiarso, T II.29	
Widyarini, A II.59, II.222	
Widyastuti, D.A.R II.250	
Wijaksono, S II.545	



*Sun Louvre®*

Atap Aluminium Buka Tutup



Void   Cafe   Carport   Canopy   Drying Yard   Swimming Pool   Teras   Pergola   Dll

**Selamat atas  
terselenggaranya  
Seminar nasional  
SCAN #2:2011 - UAJY  
Life Style and Architectures**



Kasa Nyamuk  
Magnet

**NETPLUS** 



Pintu Kawat  
Nyamuk Baja

**doormateto®**  
modern elegance advance

• Jakarta (021) 45850530-31 Hp:0818140041 • Surabaya (031) 7313333 • Bandung (022) 70881429 • Solo (0271) 643970  
• Purwokerto (0281) 633058 • Semarang (024) 70994340 • Samarinda (0541) 7172031 • Balikpapan (0542) 7012072  
• Makassar (0411) 440832 • Medan (061) 77865389 • Bali (0361) 417108 • Pekanbaru (0761) 27088 • Lampung (0721) 263220  
• Palembang (0711) 6021333 • Banjarmasin (0511) 7414131

[www.sunlouvre.com](http://www.sunlouvre.com)